First Quest™

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

A Primeira Missão

Livro de Aventuras

...a leitores a partir de 10 anos

Abril Jovem

UMA INTRODUÇÃO AOS JOGOS DE RPG

First Quest™

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

Livro de Aventuras

Sobre Aventuras 2
- Sou o Mestre. O que faço? 2
- Preparando para Jogar 3
- Como utilizar as Aventuras 3
- Como utilizar o CD 3
- Símbolos 4
- Sumário dos Monstros 4
- A História de Cada Aventura 4
- A Saída e a Volta 5
- Experiência em Pontos 5
- A Cidade 6

A Tumba de Demara 7
Espírito do Morro do Tormento 28
Atravessando o Espaço Selvagem! 45
Sob a Montanha do Medo 54
Criando Suas Próprias Aventuras 64

Arte da Capa: Jeff Easley
Artes Internas: James Crabtree

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS™, DUNGEON MASTER®, AD&D™, FIRST QUEST™ são marcas registradas de propriedade de TSR, Inc. ©1995 TSR. Todos os direitos reservados.

Abril Jovem

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990). **Diretoria:** Roberto Civita, Richard Civita, Angelo Rossi, Ike Zarmati. **Diretor-Superintendente:** Fabio Mendia. **Grupo Livros Abril Jovem. Diretor:** Júlio de Andrade Filho. **Editora-Chefe:** Flávia Muniz. **Editores:** Claudinei Montes, Fátima Campos, Mariângela Troncarelli. **Chefe de Arte:** Marcelo Mastroti. **Assistente de Arte:** Vandré de Oliveira Silva. **Coordenação de Produção:** Ramilto Biondo. **Tradução:** Renê Belmonte. **Editoração Eletrônica:** Gerson Reis e Neusa Japiassu. **Preparadora de Texto:** Silvana de Gouveia. **Gerente de Produto:** Otto Mercadante Busch. **Gerente de Desenvolvimento de Mercado:** Ari Caleffi. **Analista de Circulação:** Wanderlei dos Santos. **Gerente de Novos Canais:** Nelson de Carvalho, Vivian Graf e Rodolpho Koch. **Gerente de Comunicação e Serviços de Marketing:** Maria L. Volponi. **Supervisor de Promoções:** Marcos V. G. Cavaliere. **Diretor de Administração e Serviços:** Newton Fioratti. **Diretor Responsável:** S. Fukumoto. Editora Abril Jovem S. A. - Rua Bela Cintra, 299. CEP 01415-000 - C. Postal 2372 - S. Paulo, SP. Impresso na Div. Gráfica da Editora Abril S. A. Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. ©1994, 1995 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. ©1995 Editora Abril Jovem S. A. Os livros Abril Jovem estão disponíveis nas bancas, livrarias e também pelo fone (011) 810-5001, ramais 213 e 244. Não deixe sua coleção incompleta. Ligue agora e saiba como conseguir os números atrasados. ISBN 85-7305-199-x

TSR

Sobre Aventuras

Este livro contém aventuras – a essência dos jogos de AD&D™. O Livro de Regras do conjunto 1 de First Quest™ – A Primeira Missão define como os personagens realizam as ações. Este livro, o de Aventuras, mostra porque os personagens querem realizar qualquer ação.

No Livro de Regras você aprendeu que RPG não é como um jogo de tabuleiro. Ao invés de movimentar as peças, os jogadores controlam as ações dos personagens principais de uma história. Será que o cavaleiro corajoso vai enfrentar a luta? Isso você decide pelo seu personagem. Ele está lutando contra o quê? O que vai acontecer se ganhar? E se perder? Todas as respostas fazem parte da história. Em RPG, cada história é uma aventura.

Um dos jogadores é o Mestre que sabe tudo o que pode acontecer na aventura. Ele conhece o objetivo da história, os perigos que os personagens podem enfrentar, e os prêmios que receberão. Sua tarefa é criar a história na qual os personagens estão inseridos. O Mestre não dá ordens aos personagens – descreve o que eles vêem e oferece escolhas.

As aventuras são divididas em encontros – lugares, pessoas e monstros é que as constróem. Cada encontro é descrito na aventura. Algumas informações só serão reveladas quando os personagens começam o encontro. Eles entram numa sala e o Mestre descreve a cena, os sons, e até mesmo o aroma do lugar.

Todavia, não se tem acesso à toda informação em um só encontro. O Mestre diz : "Seu personagem vê um duende". Será que ele vai atacar, fugir ou conversar? Ele é forte? As respostas estão no encontro lido pelo Mestre previamente. Os jogadores só vão descobrir detalhes depois que realizarem alguma ação.

Sou o Mestre. O que Faço?

Para o Mestre, jogar é comandar uma aventura. Antes de começar, ele lê a aventura, e sabe o que poderá acontecer – os outros jogadores não. Sua tarefa é dar vida à aventura. Mas o que ele faz exatamente? As instruções abaixo irão auxiliá-lo.

1. No início do jogo, leia a introdução para os jogadores. Nesse momento, o evento a ser explorado e o problema a ser resolvido é proposto. O CD o introduz às duas primeiras aventuras deste livro.

2. Quando os personagens participam de um encontro, leia as descrições aos jogadores. Elas fazem parte deste livro. Cuidado! Não revele nenhuma informação secreta! O CD irá auxiliá-lo nas duas primeiras aventuras.

3. Depois de descrever o encontro, pergunte aos jogadores o que seus personagens vão fazer. Agora é a vez deles tomarem decisões pelos personagens.

4. Use as regras e as informações secretas para decidir o que vai acontecer.

5. Faça o papel dos monstros e outras criaturas do encontro. A descrição fala como tais seres reagem, mas você é que dá vida à cada um. Se o monstro falar, você é que decide o que dizer. Se lutar, decida quem ele vai atacar. Você pode até fazê-lo fugir ou se render. O CD irá auxiliá-lo com esses detalhes.

"Você vê um goblin sentado no meio de uma sala empoeirada. Ele sorri".

"O que você irá fazer? Falar com ele? Fechar a porta? Atacá-lo?".

"Você avança! Ele cai de joelhos, gritando: – Não me bata!".

Preparando para Jogar

Na hora de jogar, arme a divisória do Mestre em um canto da mesa. Sente atrás dela e tenha em mãos o Livro de Monstros e Tesouros, um lápis e folhas de papel. Os jogadores não devem ver o que o Mestre está preparando. A maioria das regras está descrita na parte da divisória voltada para o Mestre, assim não terá que consultar o Livro de Regras a toda hora.

Coloque o cenário no centro da mesa onde todos possam alcançar. Deixe os dados em posição acessível. Agora só vai precisar deste livro. Então, divirta-se!

Como Utilizar as Aventuras

Este livro contém quatro aventuras. As duas primeiras usam o CD. Devem ser jogadas em seqüência – iniciando com "A Tumba de Demara" e terminando com "Sob a Montanha do Medo". Essa ordem é importante porque os personagens evoluem do primeiro até o terceiro nível no decorrer das aventuras. Se começar pela segunda, "O Espírito do Morro do Tormento", ou a terceira, "Atravessando o Espaco Selvagem", irão encontrar monstros e problemas que ainda não estão preparados para enfrentar.

As aventuras introduzem os novos jogadores e Mestres ao RPG. "A Tumba de Demara" e "O Espírito do Morro do Tormento" contêm várias observações e dicas que irão ajudar o Mestre a comandar uma aventura. No início tudo é muito simples para os jogadores, até que estejam familiarizados com o jogo. As últimas aventuras exigem mais responsabilidade do Mestre que, ao alcançar esse estágio, já deve ter em mente sua tarefa.

Como Utilizar o CD

Este pacote contém um item que irá auxiliá-lo a comandar as primeiras aventuras: o CD First Quest™. Ele começa com uma introdução ao RPG. Também contém diálogos com efeitos sonoros que servirão para as primeiras aventuras.

Como um CD comum, também está dividido em faixas. Há um símbolo de faixa especial, como o da direita, que aparece freqüentemente e indica que o encontro em questão utiliza o CD. O número corresponde à faixa que deve ser tocada. Utilize o controle do aparelho de som para encontrá-la (esteja com o CD no ponto certo antes de começar o encontro).

Quando chegar o momento de escutar o CD, um símbolo irá aparecer. O símbolo "PLAY" geralmente virá junto com o número da faixa a ser executada. Quando terminar, um som semelhante ao de um sino irá soar para lembrá-lo de parar o CD.

Algumas vezes será pedido que você dê uma pausa até que os personagens tenham reagido ao que acabaram de escutar. Isso é marcado pelo símbolo "PAUSE", igual ao da direita. O texto indicará precisamente onde parar. Aperte "PAUSE" novamente quando for continuar.

O texto da aventura inclui notas sobre as faixas executadas. Essas notas estão descritas na lateral das páginas. A fala dos monstros e dos personagens principais é reproduzida integralmente, caso queiram confirmar o que foi dito.

IMPORTANTE: Depois de tocar uma faixa, lembre-se de parar o CD para que não toque a próxima.

Faixa
12

▶ PLAY

❚❚ PAUSE

Símbolos

Para que você possa localizar-se rapidamente, os símbolos nas margens avisam sobre fatos importantes e o que fazer na aventura.

Leia esta seção para os jogadores.

O monstro fala o que está escrito logo acima do símbolo.

Os jogadores têm que tomar uma decisão. O Mestre deve parar e fazer a pergunta indicada.

Este é um ponto importante onde o Mestre presta mais atenção.

Algo está escondido aqui e pode ser encontrado pelos personagens.

Há uma armadilha aqui.

Sumário dos Monstros

Cada parte da aventura inclui uma lista com a descrição e dados dos monstros que aparecerão. É uma maneira resumida de incluir a informação sobre cada monstro que está no Livro de Monstros e Tesouros, e que facilita para o Mestre. Abaixo dos números estão os pontos de vida de cada monstro. O Mestre pode registrar no livro quando os personagens acertam o monstro. Use lápis para poder apagar posteriormente e anote os pontos de vida danificados de cada monstro ao lado do total dos pontos de vida.

A História de Cada Aventura

Campanha – Uma série de aventuras com os mesmos personagens e Mestre.

As quatro aventuras deste livro são mais do que histórias distintas. Elas podem ser interligadas para formar uma campanha. Essa campanha acontece no mundo mágico de MYSTARA™. O que une as aventuras não precisa ser detalhado e complicado. Basta explicar como os personagens passaram de uma aventura a outra.

A Tumba de Demara

Na primeira história, os personagens são novos e estão ansiosos para provar sua força. A grande chance está no momento em que o grande mago Nethril pede que entrem numa ruína velha e encontrem seu aprendiz, desaparecido. Porém, a ruína não está abandonada! Seres horríveis habitam-na e a busca vai ser perigosa.

Exploração de ruínas antigas na busca de tesouros, ou para resgatar prisioneiros de monstros, são histórias comuns em vários cenários de RPG. Os personagens são heróis, protegem os fracos e recuperam tesouros roubados pela força do mal.

Depois dessa aventura, os personagens terão uma chance de descansar, até...

O Espírito do Morro do Tormento

Agora o grupo já está confiante! Afinal, desafiaram a morte e venceram. Rumores sobre uma casa mal-assombrada parecem um bom desafio. Mal sabem os perigos que enfrentarão quando estiverem presos no solar do Morro do Tormento.

A segunda aventura é outro tipo de história comum em RPG. Desta vez, os personagens têm um problema que, se não for resolvido, poderá levá-los à morte! Não estão em busca de um grande tesouro, mas de salvar a própria pele. Os personagens têm que ser espertos e corajosos, se quiserem ver a luz do dia novamente.

Atravessando o Espaço Selvagem

Depois que o grupo escapa da casa pavorosa, uma nave estranha aparece na cidade. Veio do Espaço Selvagem, o universo cósmico de AD&D™. Os personagens embarcam e são levados para o espaço, a bordo de uma nave espacial, cuja arquitetura lembra tubarões gigantes e dragões. Como isso é uma fantasia, os personagens não têm que preocupar-se com o ar, a gravidade, e todos os problemas do verdadeiro espaço cósmico. Agora vão ter a chance de explorar mundos desconhecidos e descobrir grandes maravilhas.

O Espaço Selvagem mostra que aventuras não precisam ser "normais". Quase tudo que puderem imaginar se transforma numa aventura em AD&D™.

Sob a Montanha do Medo

Cansados de batalhas em mundos desconhecidos do Espaço Selvagem, os personagens retornam à cidade que se encontra totalmente destruída! Novos grupos de monstros chegam de ruínas próximas, ameaçando os moradores. É hora dos personagens transformarem-se novamente em heróis.

A esta altura, o Mestre já está preparado para comandar a aventura sozinho. "Sob a Montanha do Medo" é considerada uma aventura padrão, igual as que o Mestre cria por conta própria. Não terá observações especiais e dicas de jogo das outras aventuras, pois o Mestre têm liberdade de criar respostas e detalhes necessários.

A Saída e a Volta

O que também é interessante em RPG é que os personagens não têm que terminar de uma só vez a aventura. Suponha que eles foram feridos. A não ser que haja uma razão específica – como é o caso do "Espírito do Morro do Tormento" – o grupo pode deixar a aventura e retornar à cidade, onde se recuperam e ganham novas magias. Uma vez restabelecidos e fortes, podem voltar ao local da aventura e tentar novamente.

É claro que os monstros também descansam. Qualquer um, ferido, se recupera enquanto os personagens estão na cidade, porém, uma vez mortos, não ressuscitam.

Algumas vezes são necessárias três ou quatro tentativas para terminar uma aventura, cobrindo mais ou menos dois locais em cada viagem, antes que tudo termine. Quando o personagem estiver com um aspecto muito abatido, o Mestre pode sugerir um descanso ao grupo.

!

Experiência em Pontos (ou XP)

Cada vez que um personagem derrota um monstro, ele ganha experiência em pontos. Quando obtiver um determinado número é promovido a outro nível. À medida que avança em cada nível de experiência, ele ganha novos poderes e se torna mais resistente.

A experiência em pontos de cada monstro será mostrada na aventura. Pode também ser encontrada no Livro de Monstros e Tesouros.

Quando os personagens retornarem à cidade, some os pontos de todos os monstros derrotados por eles. Dê a cada personagem o total de sua experiência em pontos.

No Livro do Jogador e no Livro do Mestre dos jogos de AD&D™, o total de experiência em pontos é dividido igualmente entre todos no final da aventura. Todavia, os personagens ganham, freqüentemente, pontos por outros feitos. Isso não acontece neste jogo.

A Cidade

Os personagens não podem viver o tempo todo se aventurando. Apesar de fictícios, eles comem, dormem e têm os hábitos comuns das pessoas. A única diferença é que essas coisas não são mencionadas por não serem interessantes.

Quando não estão na aventura, os personagens vivem na cidade. Oficialmente não tem nome, mas é claro que se pode nominá-la. A cidade também não tem descrições detalhadas. É medieval e fica em Karameikos™, um país no mundo de MYSTARA™.

Quando estão na cidade, os personagens descansam, cicatrizam suas feridas e se preparam para novas aventuras. Os personagens podem comprar armas, armaduras e outros equipamentos. Também podem descobrir a função dos itens mágicos encontrados. Esses serviços são oferecidos em três lugares: no templo, na loja e na torre do Mago.

O Templo

O templo é administrado por Farrish, um poderoso clérigo. Ele pode cicatrizar feridas, curar doenças, intoxicações por veneno, e até ressuscitar um personagem (com exceção de elfos). É claro que precisa de uma pequena doação em troco de cada serviço: ouro ou itens mágicos.

Serviços do Templo	Doação
Recuperar pontos de vida	100 peças de ouro
Desintoxicação por veneno	100 peças de ouro
Curar doenças	250 peças de ouro
Remover uma maldição	500 peças de ouro
Ressuscitar um personagem*	1.000 peças de ouro

* Elfos não podem ser ressuscitados. Se for o caso, perdem 1 ponto de Constituição do personagem.

A Loja

A loja é administrada por Gart, Nariz de Pedra, um anão. Armas, armaduras e equipamentos, de um modo geral, podem ser comprados e vendidos aqui. Os preços dos equipamentos estão na tabela no final do Livro de Regras. Gart compra qualquer artigo pela metade do preço.

Câmbio: A loja pode trocar peças de cobre e de prata por peças de ouro. Também compra pedras preciosas trazidas pelos personagens. O Mestre lança o dado para saber o valor de cada pedra. Use esta tabela para os cálculos.

1d100	Pedra	Valor
01-25	Ágata	10 peças de ouro
26-50	Quartzo	50 peças de ouro
51-70	Granada	100 peças de ouro
71-90	Topázio	500 peças de ouro
91-99	Esmeralda	1.000 peças de ouro
00	Diamante	5.000 peças de ouro

A Torre do Mago

A Torre é a moradia, a biblioteca e o laboratório do Grande Mago Nethril. Os personagens podem consultá-lo para descobrir como um objeto mágico funciona, o que custará 1.000 peças de ouro. Se o personagem não possuir essa quantia, poderá oferecer um objeto mágico como pagamento. O Grande Mago está sempre interessado em itens mágicos e aceitará tudo que não interessa aos personagens.

Os personagens não podem comercializar esses itens na Torre. Nethril nunca vende esses objetos, mesmo os que foram doados pelos personagens. Itens mágicos são muito raros para serem vendidos e o Mago não possui dinheiro suficiente para comprá-los dos personagens.

Habitantes da Cidade

Os três personagens abaixo podem ser usados para mais interpretações na cidade. Os personagens podem barganhar um preço com Gart, por exemplo. Entretanto, isso não é necessário, já que a cidade não é parte importante das aventuras.

Farrish, o Clérigo é um jovem silencioso e excelente julgador de caráter. Conhece a todos na cidade e boa parte da sua história.

Gart, Nariz de Pedra é um ex-aventureiro cabeça-dura, cego de um olho. Ele ama ouro e pedras preciosas. Nunca vende nada barato, mas é sempre honesto.

Grande Mago Nethril é um senhor gentil, já idoso. É bastante poderoso, mas velho demais para continuar se aventurando.

Ele pode ser ouvido na faixa 3.

A Tumba de Demara

Os seus heróis buscam aventuras e vitórias? Estão preparados para combater o mal com espadas, magias e inteligência? São corajosos o suficiente para encarar o desconhecido? Então, seja bem-vindo a "Tumba de Demara", a primeira história do Livro de Aventuras de First Quest™ – A Primeira Missão. Nessa aventura, os heróis poderão explorar as ruínas de um castelo, enquanto procuram um objeto mágico mítico.

A Preparação do Jogo

Antes de iniciar a aventura de First Quest™, existem algumas coisas que você, como Mestre, precisa preparar. Siga estes passos:

Antes de Iniciar o Jogo...

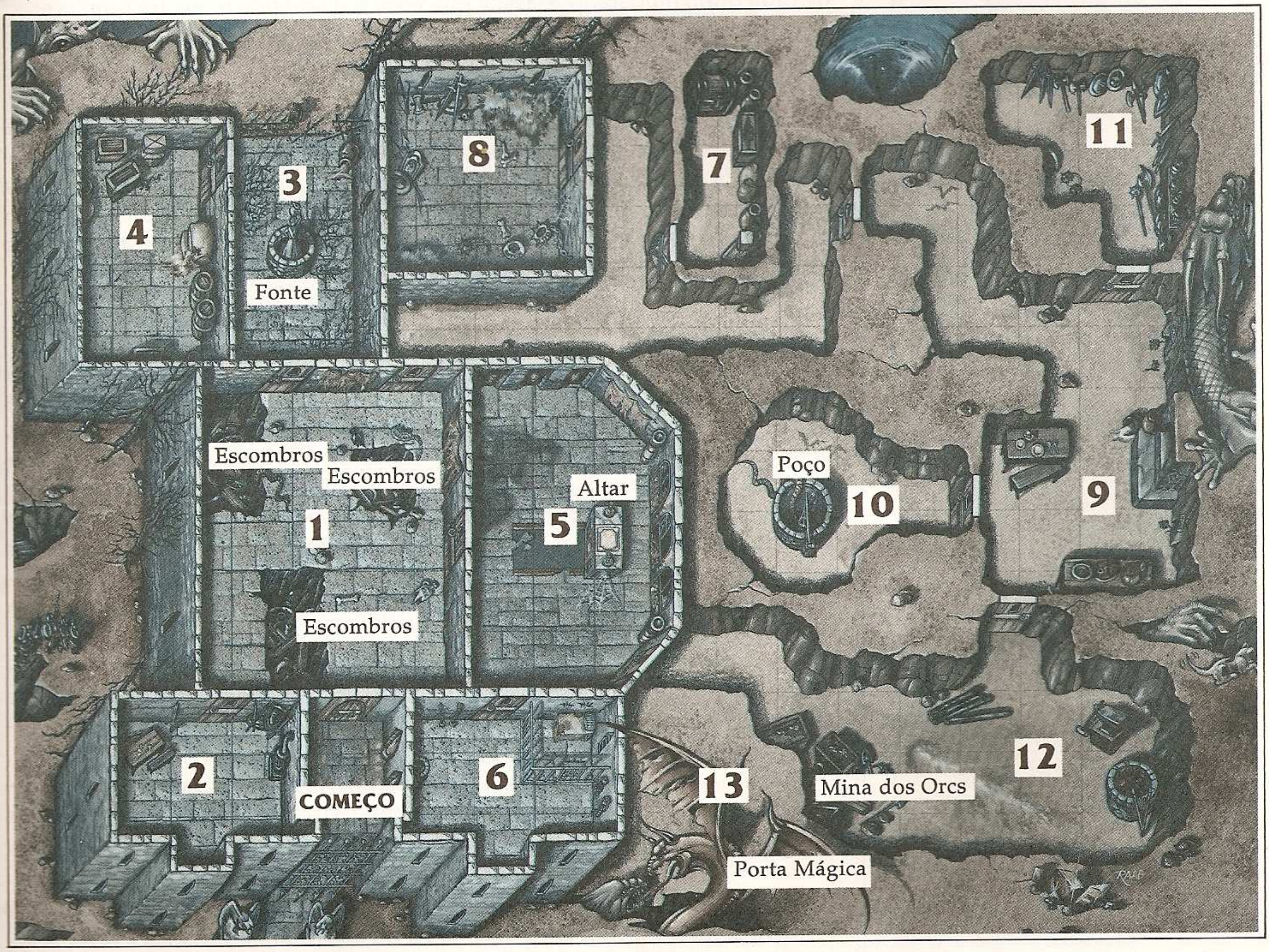
- Leia as regras básicas do Livro de Regras. "A Tumba de Demara" utiliza apenas as básicas. Não se preocupe com as mais avançadas.
- Ouça as faixas introdutórias do CD (começando com a 1).
- Faça uma leitura dinâmica desta aventura. Não precisa ler tudo, mas esteja familiarizado com a trama.

Pare!

Você é o Mestre? Este livro é somente para ele.

O Que Você Precisa

- As Regras Básicas
- Um aparelho de CD
- O CD
- O Cenário da Tumba de Demara
- As fichas de personagem
- A Divisória do Mestre
- Dados
- Papel e lápis



No Início do Jogo...

- Monte a divisória do Mestre em uma extremidade da mesa, próxima ao aparelho de som que vai executar o CD.
- Abra o cenário da "Tumba de Demara" no centro da mesa.
- Prepare o CD First Quest™ para tocar.
- Distribua as cartas dos personagens para que os jogadores possam escolher um.

Interpretando o Mapa

Como Mestre, você deve guiar os jogadores pela aventura, indicando o que estão vendo à medida que caminham de um lugar para outro no cenário. Mas como saber onde estão?

Veja o cenário na página 7, uma cópia da "Tumba de Demara", que está no centro da mesa. O seu tem uma diferença: as salas são numeradas e esses números indicam onde estão os personagens na aventura.

No cenário dos jogadores há uma sala irregular com um poço. No seu corresponde a Área 10. Na página 21, você encontrará o título *Área 10. Poço.* Abaixo está a descrição do local (o que há lá dentro, o que irá acontecer à medida que forem explorando a Área).

Cada sala, numerada no cenário, tem um sentido na aventura. Durante o jogo, controle o local em que os personagens se encontram e siga as instruções de cada título numerado. É assim que você fica sabendo o que irá acontecer.

Outro detalhe importante é que em cada sala há um símbolo musical com o número de uma faixa ou com a observação "Sem Resposta". Esse símbolo é característica apenas desta aventura. Não aparece na maioria dos outros cenários. Tal número indica a faixa do CD a ser executada, caso os personagens soprem a chave enquanto estiverem naquela sala. A chave é algo que os heróis devem encontrar na aventura, portanto só execute a faixa quando isso acontecer e resolverem utilizá-la! Se os personagens estiverem muito distantes da esfera não haverá uma resposta e você verá o símbolo "Sem Resposta". Nesse caso, não execute o CD.

Faixa
33

Sem resposta

Início

Faixa
PLAY 3

Execute a faixa 3. É uma introdução à aventura. Antes de iniciar o jogo, os personagens precisam de algumas informações básicas – o que devem fazer, onde estão, quais desafios terão que enfrentar. Você pode simplesmente dizer: "O Grande Mago Nethril contrata os personagens para encontrarem seu aprendiz, Taran, um lorde dos elfos. Ele está perdido em algum lugar, no Castelo de Demara". Mas isto não é muito interessante. No jogo de RPG, a intenção é que os jogadores interpretem o papel de seus personagens. A introdução portanto, não apenas informa o que fazer, mas, também, cria um cenário dando clima à aventura.

A história começa com os personagens na cidade, na taverna Dragão Vermelho. É um lugar agitado, repleto de pessoas bebendo, músicos tocando e cidadãos jogando dardo. A cidade está tranqüila. Tão tranqüila que os heróis não têm como aventurar-se.

Quando caçoar de camponeses arrogantes parece ser a coisa mais interessante a fazer, um trompete soa na rua. É o porta-voz da cidade que tem notícias importantes! Faça uma pausa no CD depois que ele fizer o pronunciamento. Suas últimas palavras são: "Que me sigam até a torre do Grande Mago!".

O Oficial da Cidade

"Ouçam todos! Ouçam todos! Uma terrível tragédia abateu-se sobre nossa cidade. O Grande Mago Nethril precisa de bravos heróis para uma missão perigosa. Se houver um ladrão, guerreiro e mago bravos o suficiente para realizar esta tarefa, que me sigam até a torre do Grande Mago."

PAUSE

Pause o CD!

Pergunte aos jogadores: "Vocês irão segui-lo?"

- **Sim:** Retorne ao CD e continue executando a faixa 3.
- **Não:** Diga a eles para voltarem à taverna e ali pemanecerem por algumas horas. Depois pergunte se desejam ir até a torre de Nethril. Continue insistindo até que percebam que nada acontecerá enquanto não seguirem o porta-voz.

O porta-voz leva os personagens até a torre de Nethril, um poderoso mago que mora na cidade. Na maior parte do tempo, ele prefere ficar sozinho, cuidando de seus experimentos; portanto, se está chamando os heróis, deve ser coisa muito importante.

A torre de Nethril é feita de pedras cinzas. Há algumas salas grandes em cada andar, a maioria contendo mesas cobertas com rolos de pergaminhos, livros, tubos de ensaio borbulhando, e criaturas estranhas empalhadas. Os guardas, na entrada da torre, dão passagem aos heróis. Um servo anuncia que os aventureiros chegaram. O mago levanta, passa a mão na barba enquanto olha os personagens. Finalmente diz:

Agora os personagens podem conversar com Nethril. Faça o papel do Grande Mago. Você já ouviu sua voz – ele é muito sério, sem tempo para futilidades. Abaixo está explicado o que diz e como responde as perguntas dos personagens.

- **Os personagens pedem mais dinheiro.** Tudo bem! Essas negociações fazem parte da interpretação. Nethril está disposto a pagar até 200 peças de ouro para cada personagem – e nada mais! Deixe os personagens fazerem a oferta. Se for mais que 200 peças de ouro, você, no lugar de Nethril, tem que pechinchar. Quando o preço ficar estabelecido, execute a faixa 4 e continue a aventura.

  Se os personagens não concordarem com o preço, Nethril fica zangado e manda-os embora. Execute a faixa 5. Depois diga aos jogadores que seus personagens estão novamente na taverna, entediados. As coisas vão continuar assim até que aceitem a oferta de Nethril. Quando isso acontecer, execute a faixa 4 e continue a aventura.
- **Como é Taran?** "Taran é um elfo alegre, de cabelos dourados e olhos azuis. Ele estava trajando uma roupa marrom na manhã que desapareceu."

Grande Mago Nethril

"Sim, muito bem. Então serei breve e irei direto ao assunto. Há dois dias, o lorde elfo Taran partiu em missão secreta às ruínas do castelo de Demara, e ainda não retornou. Temo que ele tenha sofrido um trágico fim.

... Antes de partir, ele me falou algo sobre um ogro e uma *orbe*, uma *orbe cantante*.

Se a *orbe* cair em mãos diabólicas, será a morte ou escravidão para todo o reino.

... Por esta missão eu estou disposto a lhes pagar 100 moedas de ouro."

PLAY **Faixa 4** ou PLAY **Faixa 5**

Grande Mago Nethril

"Vocês têm uma tarefa difícil. Boa sorte a todos!"

ou

"Suas exigências são ridículas! Vão embora aventureiros! Mordomo, encontre-me aventureiros que não me levem à falência!"

- **O que você sabe sobre a** *orbe*? "A *orbe dos dragões* era um item mágico capaz de transformar pessoas em dragões, uma vez que fosse desvendada. Desapareceu há muito tempo. Tenho um pergaminho que traz mais detalhes sobre ela. O mago poderá ler o pergaminho no caminho."
- **O que é o Castelo de Demara?** "Demara era um mago que lutava pelo bem. Guardava a *orbe dos dragões* em seu castelo para mantê-la longe de mãos malignas. Depois que morreu, muitos heróis tentaram encontrar a *orbe*, mas nunca obtiveram sucesso. Hoje, o castelo é uma ruína, repleta de perigos."
- **Outras perguntas.** Nethril responde: "Não há tempo para isso. Vocês precisam se apressar e encontrar Taran".

Depois que os jogadores fizerem todas as perguntas que desejam, leia o trecho seguinte em voz alta.

> O servo conduz todos até a porta e aponta para a estrada que leva até as ruínas do castelo. Algumas pessoas acenam um "adeus", mas vocês imaginam que a maioria não espera vê-los novamente.

Nas Ruínas do Castelo

Faixa
PLAY 6

Depois que terminarem o serviço na cidade, os personagens vão até o velho castelo de Demara, que fica a alguns quilômetros da cidade. De que maneira chegarão lá não é importante. Pula-se essa etapa. Se os jogadores perguntarem, apenas diga que foram caminhando e nada de interessante aconteceu.

A ação começa novamente com os personagens do lado de fora da ruína. Antes de entrarem, execute a faixa 6. Depois, deixe os personagens livres para fazerem perguntas e planos.

- Use a descrição abaixo para responder perguntas sobre o cenário.

> Já é final de tarde quando os personagens chegam ao castelo. Um vento frio embala árvores mortas ao redor da ruína. Nuvens negras tornam o local cinzento e abandonado. O castelo fica no topo de um morro sendo avistado a longa distância. No passado era cercado por uma muralha forte com torres altas. Agora elas estão destruídas e grande parte da muralha caiu. Uma porta pesada cerra a entrada, mas não parece ser difícil abri-la.

- Na aventura, todas as informações do mago estão no rolo de pergaminho que Nethril deu aos jogadores. Ali fala como Bonegnasher, o ogro malvado, atacou o castelo com seus orcs. Ele queria a *orbe*. Seus orcs mataram os soldados de Demara. A lenda diz que Demara escondeu a *orbe dos dragões* em algum lugar do castelo. Ninguém nunca a encontrou.
- Caso os personagens notem as pegadas dos orcs, mencionadas no CD, leia o trecho seguinte em voz alta:

> Parece que aqui houve uma briga. As pegadas mostram que algo foi arrastado até o portão de entrada do castelo. Próximo às pegadas, vocês encontram um retalho de pano marrom.

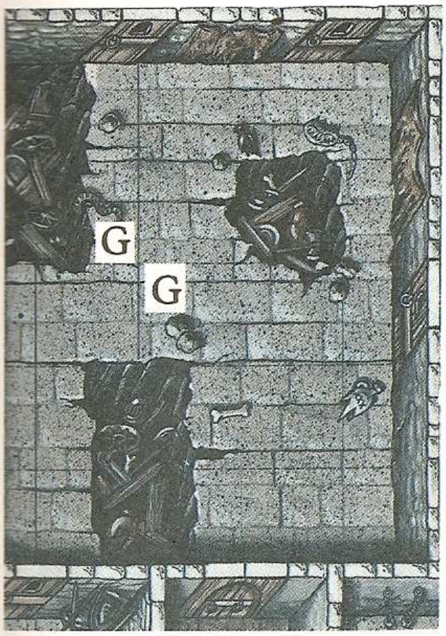
- Se os heróis não quiserem atravessar o portão do castelo, diga que não há outra entrada. Se recusarem mesmo assim, lembre-os que, então, fizeram uma longa viagem por nada.

Área 1. Sala Central

Execute a faixa 7 assim que os personagens entrarem nessa sala. Quando terminarem de escutá-la, mostre a figura do gnoll, na página 11 do Livro de Monstros e Tesouros. Consulte a descrição abaixo para responder perguntas sobre o que os jogadores estão vendo.

> Esta grande sala era, no passado, o salão principal do castelo. Hoje, o gesso do teto está todo destruído e o chão, coberto de escombros. No centro da sala há dois gnolls armados, preparados para atacar.

Área 1
Sala Central



G = Gnoll
As Áreas cobertas de escombros são inacessíveis

Diga aos jogadores: "Os gnolls querem que vocês se entreguem. Então, o que vão fazer?"

- **Render-se.** *Os gnolls tomam as armas dos personagens, os prendem com cordas, deixando todos inconscientes e atirando-os para fora do castelo. Os personagens ficam caídos num monte de lixo.* Execute a faixa 32. Os jogadores não obtiveram sucesso desta vez. Quando voltarem, na próxima aventura, saberão que não devem se render!
- **Recuar.** Os gnolls não vão seguir os personagens se deixarem o castelo, mas estarão aqui esperando a volta dos heróis!
- **Conversar.** Os gnolls não querem conversar. Mesmo assim se os personagens insistirem, eles rosnam e pedem que se rendam. Se os personagens recusarem, os gnolls atacam. Vá para "Lutar", logo abaixo.
- **Lutar.** Se os heróis atacarem, os gnolls contra-atacam. Antes da luta, execute a faixa 9. As regras para o combate estão na página 7 do Livro de Regras e a informação sobre os gnolls segue abaixo. Lembre-se de perguntar aos jogadores o que seus personagens vão fazer e, depois, jogue iniciativa.

Olhe para o cenário da sala, acima. A localização dos gnolls está marcada com a letra "G". Note também, que alguns ladrilhos desta sala estão marcados com um "X". Eles correspondem àqueles cobertos de escombros no cenário dos jogadores. Esses espaços não são seguros, mas não diga isso aos jogadores! São como armadilhas – os escombros escondem falhas no piso. Se o ladrão gastar uma rodada vasculhando algum desses espaços em busca de armadilhas, ele automaticamente notará as falhas no piso. Então, poderá avisar os outros personagens. Os gnolls sabem onde é perigoso e evitam se aproximar desses locais.

Se um herói pisar em um ladrilho marcado, o piso irá ceder. Quando isso ocorrer, execute a faixa 8 e faça um *teste de resistência* com o personagem. Se o teste for bem-sucedido, o herói se esquiva a tempo e vai para um lugar seguro. Se falhar no *teste*, escorrega nos escombros e leva 1d4 pontos de dano.

Gnolls (2): Inteligência: Baixa; Tendência: Mau e caótico (cruel); Categoria de Armadura: 5 (cota de malha); Movimento: 9; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Danos: 2d4 (estrela da manhã); Resistência: 17; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Grande (2,25 metros); Experiência em pontos: 35 cada.
Pontos de Vida: (1)9 (2)8

Sem resposta

PLAY **Faixa 7** então

Gnoll 1

"Para trás, humanos! Este é o reino de Bonegnasher!".

Gnoll 2

"Rendam-se ou serão descascados para o jantar!".

!

PLAY **Faixa 32**

PLAY **Faixa 9**

PLAY **Faixa 8**

Sem resposta

▶ PLAY **Faixa 10** então

Kobold 1

"É melhor voceis desistirem, humanos, ou vamos cortá-los em pedacinhos...".

Kobold 2

"É isso mesmo. Rendam-se agora!".

Kobold 1

"Sinto muito, sinto muito. Mas temos mais medo de Bonegnasher do que de voceis. Saiam daqui rápido! Senão vamos buscá-lo e ele vai fazer picadinho de voceis!".

Kobold 2

"É, ele vai fazer picadinho de voceis!"

▶ PLAY **Faixa 32**

então ▶ PLAY **Faixa 11**

Kobolds

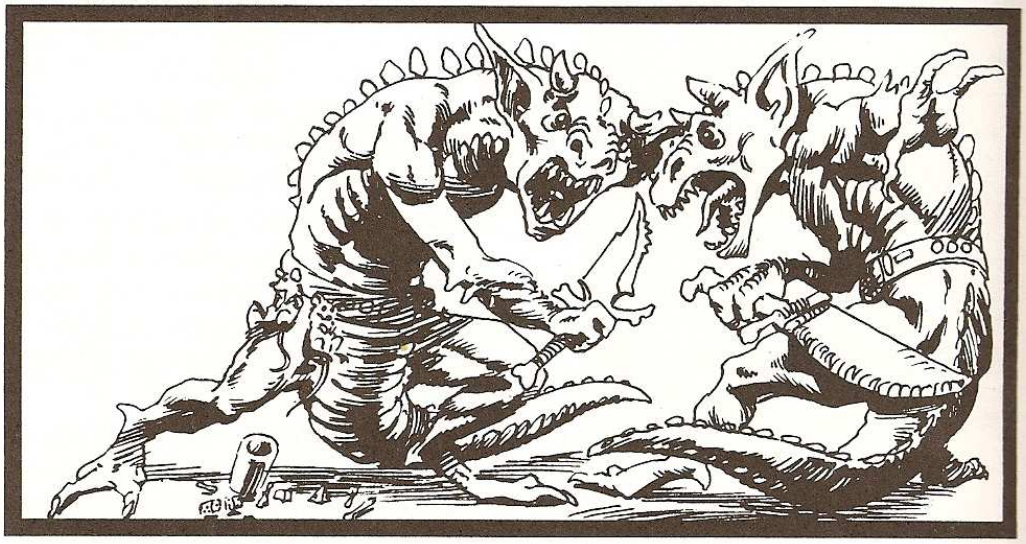
"Dê o dinheiro... tudo em moeda"... "Lealdade é uma estupidez quando há dinheiro envolvido"... "Prometem que não contam a ninguém o que dissermos"... "Os robgoblins aprisionaram o elfo naquela torre em frente à entrada"...

Se os heróis vencerem os gnolls, podem procurar o tesouro nos pertences dos monstros. O gnoll maior (com 9 pontos de vida) possui um pequeno saco de ouro preso ao cinto, contendo 16 peças de ouro. As armas dos gnolls, enferrujadas, não têm qualquer utilidade para os heróis.

Área 2. Os Guardas Kobolds

Execute a faixa 10 assim que os heróis entrarem nessa sala. Quando terminar a faixa, mostre a figura do Kobold na página 13 do Livro de Monstros e Tesouros. Utilize a descrição abaixo para responder perguntas dos jogadores sobre a sala.

> A sala é pequena e cheia de lixo entulhado próximo às paredes, deixando um espaço vazio no centro. Seis pequenas criaturas estão agachadas nesse espaço, segurando cálices quase maiores do que elas. Parecem surpreendidas com a presença de estranhos. Tentando demonstrar coragem, eles fazem uma ameaça.



Diga aos jogadores: "Seus heróis pegaram os kobolds despreparados. Vocês rendem-se, recuam, atacam, ou conversam com eles?

- **Render-se.** Coloque para os jogadores que não é muito heróico entregar-se a kobolds, seres fracos. Se eles insistirem, os kobolds tomam suas armas, os prendem com cordas, deixando-os inconscientes e jogando-os para fora do castelo, em cima de um monte de lixo. Execute a faixa 32.
- **Recuar.** Os kobolds não são corajosos e ficarão aliviados em deixar que os heróis escapem. Todavia, com a fuga, os heróis serão motivo de gargalhadas e zombarias.
- **Atacar.** Se os heróis atacarem, os kobolds irão lutar. A informação sobre estes monstros está logo abaixo. Se quatro deles morrerem, os demais irão se entregar e revelarão toda informação que interessar aos personagens. Essa informação está na opção "conversar".
- **Conversar.** Se os personagens resolverem conversar com os kobolds, faça o papel de líder dos monstros e diga: "N-na-na-não temos nada a dizer, a não ser que vocês devem recompensar nosso precioso tempo. Que tal fazer negócio com a gente?"

  Os kobolds querem 10 peças de ouro ou mais bebida, que pode ser encontrada na Área 4. Se os jogadores concordarem com esse preço, execute a faixa 11.

  Os kobolds só sabem informar que os robgoblins aprisionaram um elfo em outra sala da torre, do outro lado do corredor.

Kobolds (6): Inteligência: Média; Tendência: Mau e ordeiro (vil); Categoria de Armadura: 7 (corselete de couro e escudo); Movimento: 6; TAC0: 20; Número de ataques: 1; Dano: 1d6 (espada curta); Resistência: 19; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Pequeno (90 centímetros.); Experiência em pontos: 7 cada.
Pontos de Vida: (1)4 (2)4 (3)3 (4)2 (5)1 (6)1

Se os heróis revistarem os kobolds, encontrarão, preso à cintura de cada um, uma bolsa com 25 peças de prata e 10 de ouro. A *poção de cura* está escondida em uma pilha de lixo, no chão. Caso os heróis façam um acordo antes de revistarem os kobolds, estes irão reclamar que estão sendo roubados. A *poção de cura* é descrita na página 28 do Livro de Monstros e Tesouros.

Sem Resposta

Área 3. O Jardim do Castelo

PLAY Faixa 12

Execute a faixa 12 do CD assim que os heróis chegarem ao jardim, cheio de plantas mortas. Um sapo gigante mora na fonte d'água. Irá atacar quando os heróis entrarem no local. Mostre aos jogadores a ilustração na página 22 do Livro de Monstros e Tesouros. Não deixe que façam perguntas até que o monstro seja vencido.

> O jardim é pequeno, com piso de pedregulho. As plantas, aqui cultivadas outrora, estão mortas. No centro há uma fonte, cheia de água esverdeada e lodosa.

Sapo Gigante (1): Inteligência: Animal; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 6; Movimento: 6; Salto: 6; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 2d4; Resistência: 16; Ataques especiais: Pode saltar uma altura de até 18 metros, e pode atacar criaturas no ar, em pleno vôo; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Humano (1,50 metro); Experiência em pontos: 120.
Pontos de Vida: 14

Se os heróis vasculharem o jardim, encontrarão um colar que vale 100 peças de ouro e um *anel mágico de proteção +1* no lodo da fonte.

Sem Resposta

Área 4. Armazém

Quando os heróis estiverem na porta do armazém, leia o trecho seguinte em voz alta.

> Esta sala é pequena, está cheia de prateleiras empoeiradas. Barris, sacos, potes e vidros estão enfileirados nas estantes e no chão. Vocês escutam o barulho de pés se arrastando.

Pergunte aos jogadores. "Seus personagens entram na sala?"

- **Não.** Eles fecham a porta e nada acontece.
- **Sim.** Execute a faixa 13. Os personagens são atacados por seis ratos gigantes! Mostre a ilustração do monstro na página 17 do Livro de Monstros e Tesouros. Os ratos são medrosos e fogem se três deles forem mortos.

PLAY Faixa 13

Ratos Gigantes (6): Inteligência: Semi; Tendência: Neutro e mau (egoísta); Categoria de Armadura: 7; Movimento: 12; Natação: 6; TAC0: 20; Número de ataques: 1; Danos: 1d3 (1d6/2); Resistência: 19; Ataques especiais: Cada mordida tem chance de 1 por 20 de causar uma doença séria; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Minúsculo (60 centímetros); Experiência em pontos: 15 cada.
Pontos de Vida: (1)4 (2)3 (3)3 (4)2 (5)2 (6)1

Faixa 33

Faixa 14
PLAY

Homem-lagarto

"Então vocêsss vieram render sssuasss vidasss. Que trisssteza!".

!

!

Se os ratos forem espantados da sala, os heróis podem revistar o armazém. Encontrarão dois rolos de corda com 15 metros cada, duas picaretas, uma pá, um martelo pequeno, dois barris pequenos de cerveja – que valem 10 peças de ouro cada – e um barril de conhaque – valendo 30 peças de ouro.

Área 5. A Capela

Se os heróis resolverem escutar atrás da porta antes de entrarem, diga que estão ouvindo um chiado do outro lado. Não ouvem mais nada além disso – é só o que conseguem escutar. Deixe-os decidir o que significa o barulho.

Se os jogadores abrirem a porta, execute a faixa 14 do CD e mostre a figura do homem-lagarto na página 14 do Livro de Monstros e Tesouros. O monstro ataca imediatamente. Não responda as perguntas até que ele tenha sido derrotado. Se os heróis fugirem, o homem-lagarto não irá segui-los.

Esse monstro é um shamam, espécie de sacerdote do mal. Isto significa que ele é mais poderoso do que outros homens-lagartos, e pode lançar magias divinas. Numa luta, o shamam utiliza primeiro suas magias e, depois, ataca com a espada. Ele conhece duas magias, utilizadas na seguinte ordem:

1. *Causar Medo.* O shamam aponta para o herói que aparenta ser o mais resistente – o homem de armas (o anão ou o clérigo, nessa ordem, caso ninguém represente o homem de armas) – e lança a magia. Diga ao jogador para fazer um *teste de resistência*. Se for bem-sucedido, nada acontecerá; se falhar, diga ao jogador: "Você está aterrorizado, foge em pânico!". O herói sai pela mesma porta que entrou, e fica lá até que a batalha termine.

2. *Causar Ferimentos Leves.* O shamam lança a magia e tenta tocar o herói com menos armadura – provavelmente o mago (o elfo ou o ladrão, nessa ordem, caso ninguém represente o mago). Para isso, ele faz uma jogada de ataque. Se atingir o herói, causará 1d8 pontos de dano ao personagem.

Homem-lagarto (1): Inteligência: Baixa; Tendência: Mau e neutro (egoísta); Categoria de Armadura: 5; Movimento: 6; Natação: 12; TAC0: 19; Número de ataques: 3 ou 1; Dano: 2d4 (espada bastarda); Resistência: 17; Ataques especiais: Magias — *Causar Medo, Causar Ferimentos Leves*; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Normal (2,30 metros); Experiência em pontos: 65.
Pontos de Vida: 12

Quando o homem-lagarto for derrotado, use a seguinte descrição para responder perguntas dos jogadores.

> Apesar de toda a sujeira, esta sala ainda está em boas condições. Colunas esculpidas de pedra sustentam o teto em forma de arco. Sem dúvida aqui deveria ser a capela do castelo. Junto da parede do fundo, há um bloco de pedra, o antigo altar. Os detalhes, na base, são meros arranhões. Mesmo assim, o altar ainda inspira paz e força.

O altar é, ainda, um lugar sagrado; se um herói ferido tocá-lo, suas feridas cicatrizam-se imediatamente. O poder do altar só atua uma vez – é curado o primeiro herói que tocá-lo!

O homem-lagarto escondeu seu tesouro em um baú pequeno, atrás do altar. Há uma armadilha: uma agulha envenenada espetará o dedo de quem tentar abrir o baú. Se os personagens nada falarem, interprete como se não estivessem atentos. Duas maneiras de evitar a armadilha são:

- **O ladrão pode fazer um teste de armadilhas.** Você joga os dados discretamente. Se a jogada for boa, diga ao ladrão: "Você encontrou uma agulha". Ele pode fazer uma jogada – sozinho – para remover armadilhas.

Se essa jogada falhar, não conte nada ao jogador que representa o ladrão! Apenas diga: "Você não encontrou nada". Dessa forma, ele não saberá se a jogada falhou ou se não havia armadilha no baú.

- **Qualquer herói pode tentar abrir o baú com uma espada, um machado, ou uma maça.** Isso não funciona em baús como os de ferro ou pedra. Também não funciona com armadilhas como as que liberam gases ou atiram dardos. Dê uma dica aos jogadores dizendo que uma força brutal pode quebrar algo lá dentro. Não acontecerá nada, mas eles ficarão avisados para momentos futuros!

No baú há 18 peças de prata e um rolo de pergaminho contendo as magias *Dardos Místicos* e *Arrombar/Trancar*.

Área 6. Cela de Taran

Diga aos jogadores: "Vocês estão escutando vozes do outro lado. O que vão fazer?"

- **Entrar na sala.** Se entrarem imediatamente, vá direto à luta! Veja logo abaixo.
- **Escutar primeiro.** Se escutarem atentamente atrás da porta – o ladrão é o melhor nisso – execute a faixa 15. Depois, pergunte o que vão fazer. Se abrirem a porta, vá direto à luta! Veja logo abaixo. Se deixarem o lugar, nada acontece.

Luta!

Quando os heróis abrirem a porta, leia o trecho seguinte:

> Esta pequena sala parece uma câmara de tortura. Instrumentos terríveis cobrem as paredes. No chão, há um balde cheio de carvão quente. Em um canto, há uma cela e, dentro dela, um elfo está todo encolhido. Todavia, entre vocês e ele há três criaturas horrorosas. Uma delas segura uma tenaz, outra, um chicote, e a terceira, um espeto em brasa.

Mostre a ilustração dos robgoblins na página 13 do Livro de Monstros e Tesouros e execute a faixa 16.

Os robgoblins atacam imediatamente! Geralmente investem com espadas longas, mas os personagens entraram de repente na sala, surpreendendo-os. Os instrumentos de tortura dos robgoblins causam apenas 1d4 pontos de dano em cada um.

Faixa 33

PLAY Faixa 15

Robgoblin 1
"Diga-nos onde está a *orbe*, ou vamos mostrar o que é sofrimento!".

Taran
"Não! Nunca! Façam o que quiserem. Eu nunca direi nada. AAARRRGGGHHH!".

Robgoblin 2
"Ele não sabe nada".

Robgoblin 1
"Bem, eu acho que você tem razão, mas não precisava estragar a minha diversão, não é?"

então PLAY Faixa 16

1º Robgoblin
"Belas palavras, guerreiro. Agora retire-as com a espada!".

Taran
"Voltem aventureiros! Não venham morrer junto comigo!"

O balde, cheio de carvão em brasa, pode ser usado como arma pelo herói ou pelo monstro. Basta chutá-lo. Qualquer quadrado do cenário – com exceção da cela – está cheio de carvão quente. Se um herói chutar o balde, poderá escolher onde vai cair o carvão. Se um robgoblin chutá-lo, você é que escolhe. Durante a luta, quem estiver sobre um quadrado com carvão sofrerá 1 ponto de dano a cada rodada, pois o carvão queima seus pés.

O elfo acorrentado é Taran, mas ele está muito fraco para participar da luta. Pode apenas gritar alguns avisos.

Robgoblins (3): Inteligência: Média; Tendência: Ordeiro e mau (vil); Categoria de Armadura: 5 (cota de malha); Movimento: 9; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1d4 (instrumentos de tortura); Resistência: 17; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Humano (2 metros); Experiência em pontos: 35 cada.
Pontos de Vida: (1)7 (2)6 (3)5

Resgatando Taran

Depois que os heróis vencerem os robgoblins, podem resgatar Taran. Sua cela está trancada com uma corrente pesada, amarrada. Se libertarem Taran, execute a faixa 17.

Para garantir a segurança dos povos bons, Taran deseja que os heróis encontrem a *orbe*. Se eles já estiverem com ela, Taran cumprimenta-os e diz: "Vamos sair daqui o mais rápido possível!". Se não estiverem com a *orbe, estimule os jogadores a fazerem perguntas e utilize a informação abaixo para respondê-las*. Você quer que os jogadores continuem a busca.

- **Por que está aqui?** "Estudei os mistérios da *orbe* por anos. Com o que aprendi, comecei a temer que Bonegnasher estivesse próximo de encontrá-la. Vim aqui para impedi-lo!"
- **O que aconteceu com você?** "Ao chegar ao castelo, fui atacado por gnolls. Eles me deixaram inconsciente e me trouxeram até aqui. Tenho sido prisioneiro desde então. Além de outro prisioneiro e um cidadão que me trouxe comida, não vi mais ninguém. Agora estou muito fraco para continuar minha busca."
- **O que há de tão terrível sobre a *orbe*?** "Pode transformá-lo em um dragão. Imagine Bonegnasher como um dragão! Que coisas terríveis faria conosco?"
- **O que precisa ser feito?** "Alguém tem que encontrar a *orbe* antes de Bonegnasher. É muito perigoso que fique por aí, perdida. Se ele não encontrá-la, outra criatura do mal o fará. Vocês precisam achar a *orbe* e levá-la a Nethril. É a única forma de salvar a cidade."
- **Por que outra pessoa não pode fazer esse serviço?** "Quem? Eu estou muito fraco e Nethril é muito velho. Não há mais tempo para esperar por outros. Vocês são heróis corajosos e podem enfrentar esse desafio com sucesso."
- **O que vamos receber em troca?** "Dinheiro? Bem, ouvi dizer que Bonegnasher tem uma grande sala cheia de tesouro. Provavelmente Demara escondeu outros tesouros junto à *orbe*."

Taran Estrela Dourada (Elfo guerreiro de 2º nível/mago de 1º nível): Inteligência: Alta; Tendência: Bom e caótico (honrado); Categoria de Armadura: 8; Movimento: 12; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1d2 (punho); Resistência: 12; Ataques especiais: Magias (no momento nenhuma decorada); Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Humano (1,50 metro); Experiência em pontos: Nenhuma (os heróis não recebem gratificação por matar Taran).
Pontos de Vida: 2 (geralmente 6).

Taran desconhece qualquer magia no momento. Se os heróis oferecerem cura, ele dirá: "Guarde-a para vocês. Podem precisar na busca da *orbe*."

PLAY Faixa 17

!

Taran

"Obrigado, meus amigos. Abençoado seja Nethril por ter enviado vocês. Eu os levaria até a *orbe*, mas não tenho mais forças. Tudo que sei é que a *orbe* está atrás da parede mágica, mas não sei onde exatamente é a parede.

Sejam rápidos, mas tenham cuidado! Bonegnasher tem dois lobos de estimação e muitos orcs e goblins que o servem".

O que fazer se os heróis não quiserem ir?

Taran está muito machucado para encontrar a *orbe* sozinho. Se os heróis voltarem à cidade, Taran irá acompanhá-los, e lá encontrará Nethril secretamente. No dia seguinte, os heróis são "convidados" a fazer uma visita à torre do mago. Nethril conversa com o grupo:

> "Taran tem péssimas notícias: Bonegnasher pode estar perto de encontrar a *orbe dos dragões*. Se isso acontecer, ele exterminará todos nós. Vocês têm sido aventureiros corajosos. Peço, mais uma vez, que arrisquem suas vidas para salvar todos nós. Não tenho mais dinheiro a oferecer. Apelo que usem o senso da bondade e da justiça."

Se os heróis ainda recusarem, Nethril balança a cabeça desconsolado e deixa que partam. Diga aos jogadores que mais tarde o Grande Mago e o elfo são avistados caminhando em direção às ruínas do castelo. Depois, na mesma noite, enquanto os heróis dormem, um barulho estrondoso, mesclado com gritos de pânico, é ouvido. Os heróis sentem cheiro de fumaça. De repente, chamas enchem o quarto e o teto desaba. A última imagem que vêem, antes de morrerem, é um dragão vermelho, gigante. Imediatamente depois, o fogo destrói tudo sobre eles.

Área 7. Sala do Tesouro

Faixa 34

A porta dessa sala está trancada. Para entrar, os heróis podem derrubá-la ou usar uma *Arrombar*. Neste caso, quebrar a tranca abre a porta automaticamente. Em outras aventuras isso não acontece. Uma jogada tem que ser feita para definir se foi bem-sucedida.

Heróis têm outras formas de abrir uma porta, como deixar o ladrão arrombá-la. Isso está explicado nas regras avançadas

PLAY Faixa 18

Uma vez que a porta for aberta, execute a faixa 18. Quando os personagens perguntarem o que estão vendo, mostre a figura do verme de carniça na página 5 do Livro de Monstros e Tesouros. Você também pode utilizar a descrição abaixo para responder perguntas.

> Esta sala, pequena e sem janelas, é iluminada apenas por suas tochas. Baús e tesouros empilhados brilham com essa pouca luz. Há sacos de moedas, peças de armaduras, garrafas com poções, junto com ossos, pão mofado e queijo endurecido. A única coisa que separa vocês do tesouro é uma criatura horrível, em forma de verme com boca de tentáculo!

Diga aos jogadores: "A criatura parece faminta. O que vão fazer?"

- **Conversar com ela.** A criatura não responde.
- **Alimentar a criatura.** O verme de carniça está faminto! Preso há muito tempo, vigia o tesouro de Bonegnasher. Se um herói lhe der alimento, ela irá ignorar os personagens. Diga aos jogadores que cada um ganhou experiência igual a 50 pontos, porque foram inteligentes.
- **Atacar a criatura.** Se um herói investir contra o verme de carniça, ele ataca um dos personagens até que este fique paralisado. Lembre-se: heróis atingidos por um verme de carniça têm que fazer um *teste de resistência* para evitar a paralisação por 2d6 x 10 rodadas. Uma vez imobilizado, o herói continua sendo atacado e, como não pode fugir, a criatura ataca automaticamente, causando 1d2 pontos de dano para cada rodada.

  Se o verme de carniça for reduzido a 8 pontos de vida ou menos, ele ataca os outros heróis para tentar se proteger.

Faixa 34

PLAY Faixa 19

Bonegnasher

"Silêncio! Quem ousa perturbar Bonegnasher na caverna da morte e destruição? Um bando de insignificantes humanos? Destrua-os, Predador! Devore-os, Esmagador! Façam-nos em pedacinhos!"

Verme de Carniça (1): Inteligência: Nenhuma; Tendência: Neutro; Categoria de Armadura: 3 (cabeça)/7 (corpo); Movimento: 9; TAC0: 17; Número de ataques: 8 ou 1; Dano: Especial (paralisação) ou 1d2; Resistência: 16; Ataques especiais: Paralisação com tentáculos; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Grande (2,70 metros); Experiência em pontos: 420.
Pontos de Vida: 17

Se o verme de carniça estiver comendo ou for vencido, os heróis podem pegar o tesouro. Há dois baús pequenos com o total de 300 peças de ouro, três sacos pequenos com 500 peças de prata, e vários artigos mágicos. Há também o livro de magias "Taran Estrela Dourada". Se os jogadores devolverem o livro a Taran, ele dará 50 peças de ouro como recompensa quando retornarem à cidade.

Não conte aos jogadores o que os objetos podem fazer, nem fale que são mágicos!

Apenas instrua: "No monte vocês encontram uma espada, um escudo, e um conjunto de cota de malha, junto com duas garrafas cheias de um líquido de cor estranha". Pergunte quem vai levar o quê e depois anote tudo. Os objetos mágicos são uma *espada longa* +1; um conjunto de *cota de malha* +2 e um *escudo* +1, uma *poção de cura* e uma *poção de invisibilidade*. Se um dos heróis utilizar um desses artigos, principalmente a espada, o escudo e a armadura, você pode dizer: "Esta espada (ou o outro artigo) é melhor do que uma comum. Pode ser mágica". Lembre-se de, discretamente, dar o bônus ao herói que utilizar o objeto!

Quando retornarem à cidade, o Grande Mago Nethril identificará os objetos mágicos, e você poderá dizer aos jogadores exatamente o que encontraram.

Área 8. O aposento de Bonegnasher

Essa sala é o aposento de Bonegnasher, o ogro. Quando os heróis abrirem a porta, execute a faixa 19 e mostre a ilustração na página 19 – do ogro com seus lobos.

Os lobos de Bonegnasher atacam imediatamente. Os heróis não podem conversar ou tentar negociar com o ogro. Se fugirem, os lobos irão segui-los até que deixem o castelo.

Bonegnasher só ataca depois que os lobos forem derrotados. Ele quer ver seus animais de estimação trucidando os heróis. Se ficarem muito feridos na luta, lembre-os de que podem fugir do castelo e voltar depois, curados.

Se os lobos forem derrotados, faça a parte de Bonegnasher. Ele está zangado e urra: "MEUS BICHINHOS! Vocês mataram os meus bichinhos. Terão que pagar por isso!". Faça uma voz brava e firme, pois está fazendo o papel do ogro e ogros não são discretos.

Depois deste pronunciamento, diga aos heróis:

> Bonegnasher dá um passo à frente, balançando a clava. Seu olhar é cheio de ódio.

O ogro ataca. Seu primeiro alvo é o personagem que parece mais perigoso – provavelmente o homem de armas (ele ignora os outros personagens até que o homem de armas esteja morto) – a não ser que outro herói tente matá-lo. Bonegnasher não é muito inteligente, mas é um bom lutador.

Um plano inteligente para os heróis é cercar o ogro enquanto o mago, de longe, lança suas magias. Se o grupo tentar isso, Bonegnasher irá recuar até

que suas costas estejam contra a parede. Ele não gosta de pessoas atrás dele.

Este ogro é um monstro muito resistente. Então, cuidado ao usá-lo. *Tenha certeza que os jogadores estão conscientes que ele é perigoso e que podem fugir se precisarem.* Uma vez que isso for dito, a escolha é deles. Se decidirem que seus heróis ficam para lutar, Bonegnasher tentará matá-los sem piedade.

!

Lobos (2): Inteligência: Baixa; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 7; Movimento: 18; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1d4+1; Resistência: 17; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Pequeno (90 centímetros); Experiência em pontos: 65 cada.
Pontos de Vida: (Predador)11 (Esmagador)10

Bonegnasher, o ogro (1): Inteligência: Baixa; Tendência: Ordeiro e mau (vil); Categoria de Armadura: 5; Movimento: 9; TAC0: 17; Número de ataques: 1; Dano: 1d8+2 (clava) ou 1d10 (punho); Resistência: 16; Ataques especiais: Nenhum; Tamanho: Grande (2,70 metros); Experiência em pontos: 270.
Pontos de Vida: 23

Há um pouco de tesouro na sala, Bonegnasher mantém a maior parte de seu ouro na Área 7 (sala do tesouro). Se os heróis procurarem na pilha de peles, na cama do ogro, irão encontrar uma bolsa com 6 pedras preciosas, que valem, cada uma, 25 peças de ouro. Um pequeno baú, imprensado na parede, atrás das peles, contém uma *adaga mágica* +1, uma *espada curta* +2, uma *poção de cura*, um rolo de pergaminho com as magias *Dardos Místicos* e *Enfeitiçar Pessoas*.

O mais importante é a chave dourada de formato estranho, presa ao cinto de Bonegnasher. Os heróis precisam dela para encontrar a *orbe dos dragões*! Quando isso acontecer, leia a descrição seguinte, e, depois, execute a faixa 20.

> No cinto do ogro há uma chave estranha, feita de um metal dourado. Seu formato é de uma flauta ou de algum tipo de instrumento de sopro. Quando seguram a chave, escutam, no fundo da mente, uma melodia distante.

A chave abre a passagem secreta para a Área 13. Se os heróis tentarem usá-la como um instrumento musical, enquanto estiverem no aposento de Bonegnasher, execute a faixa 34. Se levarem a chave até Taran, na Área 6, execute a faixa 21.

A chave é uma senha para encontrar a *orbe dos dragões. Sopre a chave como uma flauta que a orbe responderá.* Quando fizerem isso, verifique o símbolo musical da sala onde estão (ou da que estiver mais próxima). A música é como a brincadeira de quente/frio. Quanto mais os heróis estiverem próximos da *orbe*, mais alto escutarão a melodia.

O símbolo indica a faixa a ser executada, ou a observação "Sem Resposta". Se os heróis estiverem muito afastados da *orbe*, você encontrará o símbolo "Sem Resposta". Nesse caso, não execute nenhuma faixa do CD.

Área 9. A Cozinha

Quando os heróis entrarem nessa Área, execute a faixa 22. Depois, mostre a ilustração dos goblins na página 12 do Livro de Monstros e Tesouros. Aqui é a cozinha, onde os goblins obrigam os escravos a cozinharem para a tropa de Bonegnasher. Depois de tocar o CD, use a descrição abaixo para responder perguntas dos jogadores.

> A cozinha está bagunçada e malcheirosa. Nela vocês vêem uma mesa, uma lareira e prateleiras em desordem. Três homens malvestidos trabalham na mesa. Cinco goblins estão de pé, de costas para vocês. Um deles segura um chicote e é óbvio que os humanos são escravos.

PLAY Faixa 20

PLAY Faixa 34 ou PLAY Faixa 21

!

Taran

"Oh, muito bem! Podemos agradecer aos céus por Bonegnasher ser burro demais para pensar em assoprá-la. Escutem."

"Entre em qualquer sala próxima e toque esta nota e uma porta mágica se abrirá".

Faixa 34

PLAY Faixa 22 então

Goblin

"Vocês aí! Ao trabalho ou vocês serão a próxima refeição do ogro!"

Pergunte aos jogadores: "O que vocês fazem?"

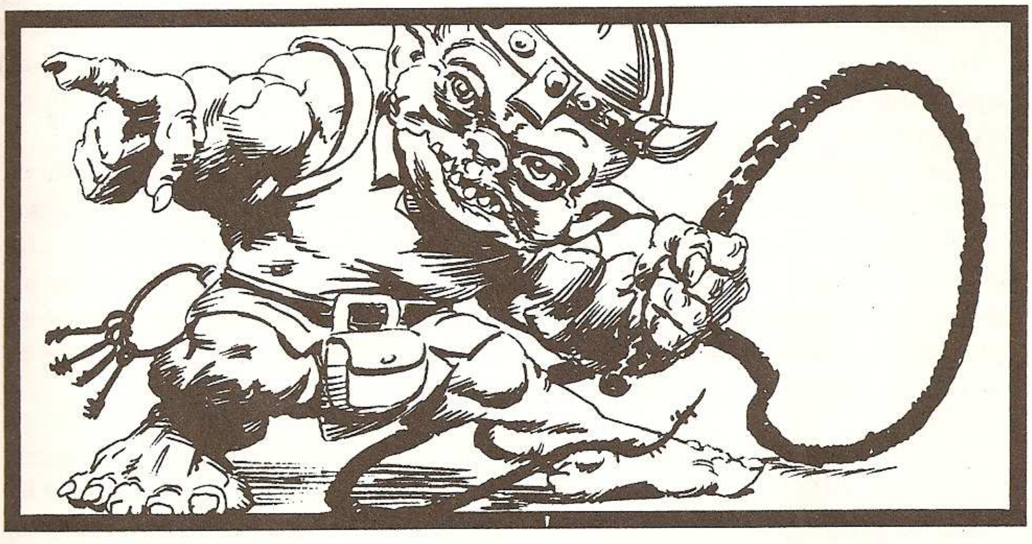
- **Deixar a sala.** Os goblins não percebem a presença dos heróis, e não os seguem. Os heróis fogem.
- **Entrar discretamente na sala.** Deixe os jogadores entrarem. Quando estiverem na metade do caminho, um dos goblins olha para trás e diz: "Ei! Quem está aí?". Neste ponto, os monstros atacam.
- **Nada.** Depois de algum tempo, um dos escravos olha para os heróis. Emocionado, grita: "Vocês vieram para nos salvar!". Os goblins viram e atacam os heróis.
- **Lutar!** A ação rápida dá uma vantagem aos heróis. Os goblins são pegos totalmente despreparados. Nenhum deles ataca na primeira rodada do combate. Podem lutar normalmente nas outras rodadas.

Os goblins lutam com garra, mas se três ou mais deles forem derrotados, os outros desistem. Ajoelham pedindo piedade. Lembre aos jogadores que não é um ato heróico matar prisioneiros. Os goblins podem ser amarrados com cordas ou toalhas velhas encontradas na cozinha. Eles são muito ignorantes e medrosos para saberem alguma coisa. O que dizem é: "Orcs escavando lá", e apontam para a Área 12.

Goblins (10): Inteligência: Baixa; Tendência: Ordeiro e mau (vil); Categoria de Armadura: 7 (corselete de couro e escudo); Movimento: 6; TAC0: 20; Número de ataques: 1; Dano: 1d6+1 (maça); Resistência: 19; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Pequeno (1,20 metro); Experiência em pontos: 15 cada.
Pontos de Vida: (1)6 (2)4 (3)4 (4)2 (5)1

Durante a luta, os escravos se escondem embaixo da mesa. Se os heróis vencerem, saem do esconderijo. Eles estão muito contentes. Execute a faixa 23. Uma vez livres das correntes, os cidadãos ficam muito felizes em poder escapar do castelo e voltar para suas casas.

O líder dos goblins tem um molho de chaves que liberta os escravos das correntes. Possui também uma bolsa com 17 peças de ouro.



Área 10. Poço

Quando os heróis entrarem nessa Área, anote se estão segurando alguma fonte de luz, como uma tocha, uma lanterna, ou até mesmo uma *Luz* na ponta de uma vara.

- Se os heróis não estiverem com uma fonte de luz acesa, leia a seguinte descrição para eles.

PLAY **Faixa 23**

Aldeão 1
"Pensei que eles fossem matá-lo, com certeza!".

Aldeão 2
"Há outro prisioneiro na torre ao lado da capela. É um elfo. Eu levei comida pra ele, mas eu não descobri seu nome e nem como ele foi capturado".

Faixa 34

Esta sala está molhada e úmida, como uma caverna. Há um poço no centro. Um balde com uma corda está do lado dele. Não há movimento, nada de interessante para ser visto aqui.

Faixa PLAY 24

Até que haja luz nesta sala, nada acontece.

- Se os heróis entrarem na sala com alguma fonte de luz, execute a faixa 24. Os morcegos no telhado descem para atacar! Suas asas batem nos heróis, dificultando a luta. Os heróis devem subtrair -1 em suas jogadas de ataque.

  Se os heróis fugirem da sala, os morcegos não vão atrás. Se quatro ou mais morcegos forem mortos, o restante volta para o telhado e se esconde. Não atacarão novamente e os heróis poderão investigar livremente o poço.

A superfície da água está 3 metros abaixo do chão, e o poço tem mais 3 metros de profundidade coberta de água. No fundo há uma *adaga* +1 enferrujada. Está escondida pela água escura, e só poderá ser encontrada se alguém mergulhar enquanto a sala estiver bem iluminada.

Morcegos Gigantes (8): Inteligência: Animal; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 8; Movimento: 3; Vôo: 18; TAC0: 20; Número de ataques: 1; Dano: 1d2; Resistência: 19; Ataques especiais: Nenhum: Defesas especiais: Categoria de Armadura 5 vs. distância, se a Destreza do atacante for 13 ou menos; Tamanho: Humano (corpo de 1 metro e asas de 1,5 metro); Experiência em pontos: 35 cada.
Pontos de Vida: (1)7 (2)9 (3)4 (4)4 (5)3 (6)3 (7)2 (8)1

Sem Resposta

Área 11. Arsenal

Faixa PLAY 25

Quando os heróis entrarem nessa sala, execute a faixa 25 . A descrição abaixo traz detalhes para você responder as perguntas dos jogadores.

Esta sala está entulhada de estantes com elmos amassados, escudos entortados, espadas arranhadas, lanças e machados estão alinhados em suportes nas paredes. No centro da sala, muitas armas parecem estar flutuando.

As armas estão flutuando porque foram engolidas por um cubo gelatinoso, veja a figura na página 9 do Livro de Monstros e Tesouros. A criatura, ao perceber a presença dos heróis, imediatamente faz um movimento para atacar.

!

Como a criatura é lenta, os heróis podem escapar sem danos se deixarem a sala na primeira rodada do combate. Se eles não deixarem a sala, o combate prossegue normalmente. *Os personagens podem recuar da batalha em qualquer rodada antes da criatura atacar.* Tenha a certeza de que os personagens estão conscientes disso, porque podem precisar fugir de uma criatura tão perigosa. Lembre-se que o cubo gelatinoso paralisa as criaturas que toca, se falharem no *teste de resistência*. Heróis paralisados não podem fugir!

Cubo Gelatinoso (1): Inteligência: Nenhuma; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 8; Movimento: 6; TAC0: 17; Número de ataques: 1; Dano: 2d4; Resistência: 16; Ataques especiais: Paralisação; Defesas especiais: Personagens sofrem uma penalidade de -3 nas jogadas de surpresa quando atacados; imune às magias *Relâmpago, Medo, Imobilizar, Sono* e à paralisação; Tamanho: Grande (cubo de 3 x 3 x 3 metros); Experiência em pontos: 650.
Pontos de Vida: 15

O arsenal contém 12 lanças, seis escudos, quatro arcos, e vários tipos de fantasias para todos os personagens. Nenhum desses objetos é mágico. Se os

heróis utilizarem as fantasias como disfarces para passar pelos orcs, cumprimente-os no final da aventura por terem sido tão espertos.

Área 12. A Mina dos Orcs

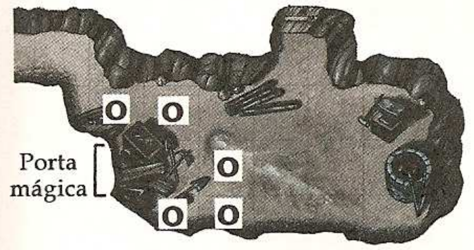
Cuidado, Mestre! Cinco orcs podem gerar uma luta muito difícil para os heróis! Estimule os jogadores a serem espertos, caso contrário a carreira de seus personagens pode ser muito curta.

Ao entrar na mina, mostre a ilustração na página 24 deste livro e execute a faixa 26. Utilize a descrição abaixo para responder perguntas sobre a mina.

> Este lugar é muito estranho. No passado deveria ser uma cela, escavada ao lado da montanha, hoje parece mais com uma mina. O chão e as paredes estão escavados, toras de madeira prensadas na parede evitam a queda do teto. Num canto escuro, cinco orcs estão escavando buracos no chão. Os orcs estão muito ocupados com o serviço, alheios a qualquer coisa que não seja sua tarefa.

Pergunte aos jogadores (antes de entrarem na mina): "O que seus personagens vão fazer?"

Área 12
Detalhe da Mina dos Orcs

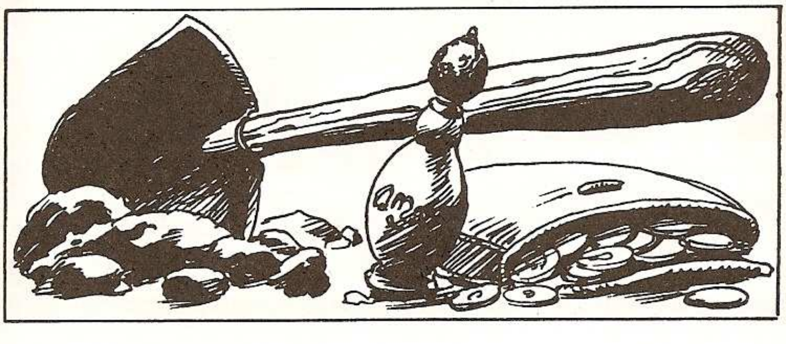


O = orc

- **Atacar.** Os orcs percebem os heróis ao se aproximarem para o ataque, e vão lutar normalmente. Execute a faixa 27 para os jogadores. A informação sobre os orcs está logo abaixo.
- **Avançar discretamente.** A posição inicial dos orcs está marcada com a letra "O" no cenário, à esquerda. Os orcs só percebem os heróis quando os personagens pisarem nos quadrados sombreados do cenário. Eles então atacam; leia a opção "atacar", logo acima.
- **Vestir um disfarce.** Se os heróis usarem as fantasias do arsenal, ou se inventarem algum disfarce para enganar os orcs, execute a faixa 28. O disfarce funciona! Os orcs não irão incomodar os heróis desde que não sejam atacados.

Orcs (5): Inteligência: Média; Tendência: Ordeiro e mau (vil); Categoria de Armadura: 7 (corselete de couro e escudo); Movimento: 9; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1d8 (machado de batalha); Resistência: 17; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Humano (1,80 metro); Experiência em pontos: 15 cada.
Pontos de Vida: (1)8 (2)6 (3)5 (4)4 (5)4

O líder dos orcs carrega uma bolsa com 45 peças de ouro e uma poção de cura. Os outros possuem 3 peças de ouro cada.



Faixa 33

PLAY Faixa 26 então

Orc 1
"Hei vocês! Trabalhem mais, seus cachorros sarnentos! Eu sempre digo que vocês são escória!".

Orc 2
"Muito bem, muito bem. Vamos trabalhar já!".

PLAY Faixa 27

Orc 2
"Ei! O que vocês estão fazendo aí?".

Orc 1
"Vamos lá, seu preguiçoso! Para trás!".

PLAY Faixa 28

Orc 1
"Ei! O que vocês estão fazendo aí?".

Orc 2
"Oh! Deixa ele! Bonegnasher sempre fica bravo quando está com fome".

Orc 1
"Bem... muito bem. Vão fazer o que têm de fazer então".

Se os personagens jogadores investigarem a Área depois de enganar ou derrotar os orcs, execute a faixa 29. Se os heróis soprarem a chave, vá para a Área 13.

PLAY Faixa 29

Área 13. A Tumba de Demara

Não use essa entrada até que um dos personagens sopre a chave enquanto estiver na Área 12! A chave é a única forma de abrir a passagem secreta entre a mina e a Tumba de Demara. Depois que este requisito for realizado, execute a faixa 30 e mostre a ilustração da página 26 deste livro aos jogadores. A seguinte descrição irá ajudá-lo a responder as perguntas dos jogadores.

!

PLAY Faixa 30 então

Voz do Morto-Vivo

"Quem ousa perturbar o descanso de Demara?".

> Uma porta mágica abre lentamente, revelando uma sala de pedra fria e cinzenta, coberta de pó. No instante em que a porta se abre, duas tochas acendem misteriosamente. Nada tem alterado essa sala por anos. Sentado num trono, no fundo da sala, está um corpo mumificado.

Esta câmara foi enfeitiçada para automaticamente proteger a *orbe* contra ladrões. Como essa proteção é uma magia, o ladrão não pode removê-la. Com a abertura da porta as tochas começam a queimar, fazendo surgir estranhas formas de monstros, denominados *sombras*. Cada tocha cria um monstro.

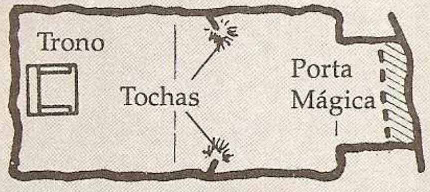
As sombras podem atacar qualquer um que entrar na sala. Não podem sair dali, por isso os heróis podem se proteger fugindo. Se os heróis fugirem, as sombras escondem-se em um canto onde não podem ser vistas. *Lembre-se que sombras podem sugar Força com seu toque gelado. Pior, sombras só são atingidas por armas mágicas ou certas magias.* Armas normais atravessam as sombras sem causar dano. Se os heróis forem atacar com armas normais, não esqueça de avisar esse detalhe importante a eles.

!

Para derrotar as sombras, os heróis precisam usar magias contra os monstros, ou apagarem as tochas. A segunda opção é mais viável. Um herói pode apagar uma tocha em apenas uma rodada. Se alguém do grupo fizer isso, faça uma anotação para lembrar de dar uma bonificação de 100 pontos, dividida entre os membros do grupo no final da aventura.

Se os heróis fugirem e os orcs ainda estiverem na Área 12, eles atacam. Diga aos jogadores que se não derrotarem os orcs, Bonegnasher venceu o jogo! O grupo fez o serviço para os orcs, encontrando a Tumba de Demara.

Área 13
Tumba de Demara



Sombras (2): Inteligência: Baixa; Tendência: Mau e caótico (cruel); Categoria de Armadura: 7; Movimento: 12; TAC0: 17; Número de ataques: 1; Dano: 1d4 + 1 (+1 suga 1 ponto de Força por toque); Resistência: 16; Ataques especiais: Sugam a Força do adversário; Defesas especiais: Só atingidas por armas mágicas (no mínimo +1) ou magias; imune às magias *Sono, Enfeitiçar, Imobilizar*, e ao frio; Tamanho: Humano (1,80 metro); Experiência em pontos: 420 cada.
Pontos de Vida: (1)8 (2)16

Consulte o Livro de Monstros e Tesouros, página 18, para obter maiores informações sobre estas criaturas. O clérigo pode afastar as sombras com o *poder de sua fé*.

Na base do trono há três jarras de barro, contendo 450 peças de ouro, um *anel mágico de proteção +1*, e um rolo de pergaminho com *Bola de Fogo* e *Lentidão*. O corpo mumificado é do Rei Demara. Não é um morto-vivo, portanto não pode fazer mal ao grupo. No seu colo há um *escudo +1* e, abaixo, a *orbe dos dragões* e a *bola de cristal*. A *orbe* não funcionará com os heróis porque não sabem a senha secreta para acioná-la.

Conclusão: O Retorno à Cidade

Essa aventura termina quando os heróis encontram a *orbe dos dragões* e a entregam ao Grande Mago Nethril. Quando isso acontecer, execute a faixa 31. Sorria e cumprimente os jogadores, pois obtiveram sucesso! Porém, algumas coisas ainda precisam ser feitas.

- **A *orbe*.** Quando os heróis retornam, o Grande Mago Nethril elogia o ato de bravura e pede a *orbe dos dragões*. Se os heróis entregarem a *orbe*, ele lança uma magia que a destrói diante dos olhos dos personagens e afirma: "Antes destruída do que em mãos erradas!"

  Se os jogadores recusarem-se a entregar a *orbe*, lembre-os de que ela não tem utilidade para eles. Fazendo o papel de Nethril, pergunte, "Vocês não estão se entregando ao mal? Se estiverem, terei que usar minhas magias contra vocês." É uma boa idéia lembrar aos jogadores que Nethril é muito poderoso e que não há guardas na sala.
- **A recompensa.** Nethril prometeu um pagamento, e sempre cumpre a palavra empenhada. Entrega aos heróis a quantidade de ouro que foi estabelecida no início da aventura. Ele está tão satisfeito com o serviço que dá 50 peças de ouro a mais, e promete mais 50 se resgatarem Taran. Ele também oferece sua magia para identificar até quatro objetos mágicos encontrados pelos heróis.
- **Experiência em pontos.** Agora você precisa distribuir os pontos. Some toda a experiência em pontos obtida para cada monstro derrotado. Esse número é a experiência em pontos que cada herói adquiriu ao longo da aventura.

  Faça os jogadores anotarem sua experiência em pontos. É função deles guardarem essa pontuação. Lembre-os de verificar se já obtiveram pontos suficientes para avançar para o próximo nível. Se for o caso, o jogador deve fazer uma rodada para ganhar pontos de vida adicionais para seu herói (que deve ser somado ao total).
- **A cura.** Diga aos jogadores que agora que estão na cidade, já recuperaram todos seus pontos de vida. Os aventureiros permanecem na cidade até que todos estejam curados.
- **Objetos mágicos.** Faça uma lista, para seu controle, de todos os objetos mágicos encontrados pelos heróis. A não ser que esses itens tenham sido identificados, não diga o que encontraram. Essa informação é secreta, eles é que precisam descobrir!

Parabéns!

Você também merece um grande elogio! Comandou sua primeira aventura, o que não é nada fácil. Não se preocupe se cometeu alguns erros – afinal, faz parte do processo de aprendizagem. Na próxima vez que jogar, irá cometer menos falhas, tudo será mais fácil. Da mesma forma que os jogadores estão aprendendo a lidar com seus personagens, você está aprendendo a ser um Mestre.

Antes de começar a próxima aventura, "O Espírito do Morro do Tormento", *leia as regras avançadas* no Livro de Regras de FIRST QUEST™. Não é uma má idéia rever as regras básicas também.

PLAY **Faixa 31**

Grande Mago Nethril

"Muito bem, bravos heróis. Vocês realizaram sua missão e salvaram a vida de Taran. Estou orgulhoso de lhes dar o ouro que havia sido prometido. Vocês tornaram a nossa terra novamente segura para o povo e os viajantes."

Taran

"Oh! Obrigado meus amigos. Vocês salvaram minha vida."

Pare!

Não jogue esta aventura antes de: "A Tumba de Demara".

Balanço – Uma boa aventura precisa ser justa, com chances iguais de sucesso e fracasso. Se sua aventura for muito difícil, seus jogadores não vão se divertir e, se for muito fácil, eles se sentirão como se não tivessem ganho experiência alguma. Isso se chama equilíbrio do jogo.

!

Espírito do Morro do Tormento

Está preparado para a próxima aventura? Algum dia você já teve vontade de passar a noite em uma casa mal-assombrada? Quer saber como é encontrar um fantasma? Bem, a morte se aproxima a cada hora que seus heróis passam na velha casa do Morro do Tormento! Será que os heróis são corajosos o suficiente para sobreviverem? Talvez os fantasmas encontrem novas vítimas!

Preparando a aventura

Em primeiro lugar, você não deve jogar até que tenha lido todo o Livro de Regras do conjunto 1 de First Quest™ – A Primeira Missão. Esta aventura avança um pouco além das regras básicas que você usou em "A Tumba de Demara". É importante também que você primeiro jogue "A Tumba de Demara", mesmo que já saiba como ser um Mestre. Nem todas as aventuras são iguais. Enquanto "A Tumba de Demara" é um desafio para heróis de primeiro nível, "O Espírito do Morro do Tormento" já é mais difícil. Os heróis precisam de mais pontos de vida, magias, e conhecimento de como uma aventura transcorre, se quiserem ter uma chance de sobreviver a esta. É seu dever, como Mestre, tornar a aventura equilibrada.

Assim como "A Tumba de Demara", esta aventura também utiliza o CD, portanto você vai precisar de um aparelho de som como antes. Quando chegar a hora de jogar, reúna seus amigos que jogaram "A Tumba de Demara" e distribua as cartas dos personagens. Os jogadores deverão escolher o mesmo personagem que representaram da primeira vez. Isso é muito importante. Este é um jogo de RPG. Nestes jogos, os jogadores usam os mesmos heróis por muitas aventuras ganhando, assim, experiência e avançando níveis em cada uma. Os jogadores não devem trocar personagens.

A idéia de usar o mesmo personagem também serve para que os heróis não percam o que encontraram na primeira aventura. Começam esta aventura com a experiência em pontos, ouro, e objetos mágicos que obtiveram na última. Qualquer ponto de vida perdido já foi recuperado. Heróis inteligentes não iniciam outra aventura sem antes estarem curados!

Um dos jogadores não pode jogar. Às vezes um jogador não pode comparecer a um jogo combinado. Se isso acontecer, talvez seja uma boa idéia mudar o horário do jogo, para que todos possam participar. Se isso for impossível, a melhor coisa a fazer é dizer, "O herói tal tem coisas a fazer na cidade, portanto ele não vai acompanhar esta aventura". Não deixe outro jogador fazer o papel desse personagem – afinal, gostaria que alguém jogasse com seu personagem enquanto você estivesse ausente?

É claro que, com a falta de um personagem, o restante do grupo pode ter um pouco mais de dificuldade. Você tem que estar preparado para fazer adaptações nas dificuldades que surjam. Você pode reduzir os pontos de vida de um monstro ou deixá-lo mais estimulado a fugir. Não há uma fórmula para isso; use o bom senso. É sua responsabilidade como Mestre.

Tenho um jogador novo. Um jogador novo pode querer entrar nesta aventura. Não terá experiência em pontos, assim como objetos mágicos. Isso não é necessariamente um problema, só lembre aos outros jogadores que o novo herói poderá precisar de ajuda e proteção. Se o grupo jogar como um time, o novo personagem poderá aventurar-se em segurança.

Eventualmente, devido à diferença de experiência em pontos necessária

para avançar um nível, os heróis formarão diferentes camadas de níveis. É comum em aventuras mais adiantadas, trabalhar com personagens de diferentes níveis juntos.

Tenho mais jogadores do que cartas de personagens. Isso não é um problema. Divida o grupo em dois, e corra a aventura duas vezes. Avise aos jogadores do primeiro grupo para não comentarem nada da aventura com os outros jogadores até que o segundo grupo tenha jogado. Assim, o segundo grupo não sai em vantagem.

A História por Trás da Aventura

Antes de comandar "O Espírito do Morro do Tormento", você deve conhecer a história que se desenrolará. Isso ajuda a responder perguntas inesperadas, de forma que sejam coerentes.

O solar do Morro do Tormento é uma casa antiga, afastada da cidade. Tem estado abandonada por muitos anos. Se existissem fazendas por perto, os camponeses diriam que está mal-assombrada; mas toda a terra ao seu redor está deserta. Não há ninguém para avisar aos heróis sobre o perigo que estão correndo ao entrar na casa.

O Morro do Tormento foi uma vez o lar de Gunter Weiss, um poderoso mago. Já velho, Gunter se apaixonou por uma jovem chamada Erika. Ela gostava dele, mas não o amava. O mago sempre associou isso ao fato de já estar velho. Se pudesse voltar à juventude, ele acreditava que ela o amaria.

Gunter enlouqueceu tentando encontrar o segredo para restaurar sua juventude e a vida eterna. Estudou livros antigos e fez muitos experimentos em busca da resposta. No início, seus experimentos não faziam mal a ninguém, depois passou a usar servos como cobaias, transformando-os em mortos-vivos. Tentou manter suas experiências em segredo para Erika, que nada era além de uma prisioneira no solar. Gunter criou magias para selar a casa, "tudo pela segurança dela", dizia.

Por fim, Gunter encontrou uma solução. Criou um coração de prata para restaurar sua vida e juventude. O coração, porém, precisava de tempo para funcionar, e Gunter deveria permanecer descansado, num estado de sonolência próximo à morte. Se alguma coisa desse errado, Gunter morreria. Por precaução, pediu aos servos mortos-vivos para construírem uma câmara secreta, onde ficaria enquanto estivesse dormindo.

O trabalho de Gunter assustava Erika, que não sabia totalmente de seus planos, mas tinha medo do resultado. Quando a câmara já estava terminada e Gunter "descansando", Erika entrou discretamente e roubou o coração. A magia ficou comprometida! Gunter nunca acordou, vindo a morrer em sua câmara secreta. Erika também morreu na casa, presa pela magia de Gunter.

Agora o fantasma de Gunter assombra o local e aguarda um corpo jovem e forte. O fantasma espera reativar a magia quando seus servos levarem um corpo recém-falecido até a câmara secreta. Lá irão unir o corpo ao coração de prata, levado por Erika. A magia que veda a casa ainda funciona.

Nessa aventura, os heróis ficam presos na casa até derrotarem o fantasma. Não importa o que façam, estão presos. A porta se fecha assim que entram no solar e as persianas selam as janelas. Portas e janelas que dão acesso para a saída não abrem com uso de força, nem com magias. Se os jogadores não gostarem desse fato, diga que é uma magia, e é assim que funciona no solar.

Para escapar, os heróis precisam pegar o coração de prata que está na biblioteca (Área 2), encontrar a cripta secreta (Área 12), e colocar o coração no túmulo de Gunter. Tudo isso tem que ser feito antes da meia-noite, caso contrário, o fantasma acaba com os heróis!

PLAY Faixa 35

Introdução

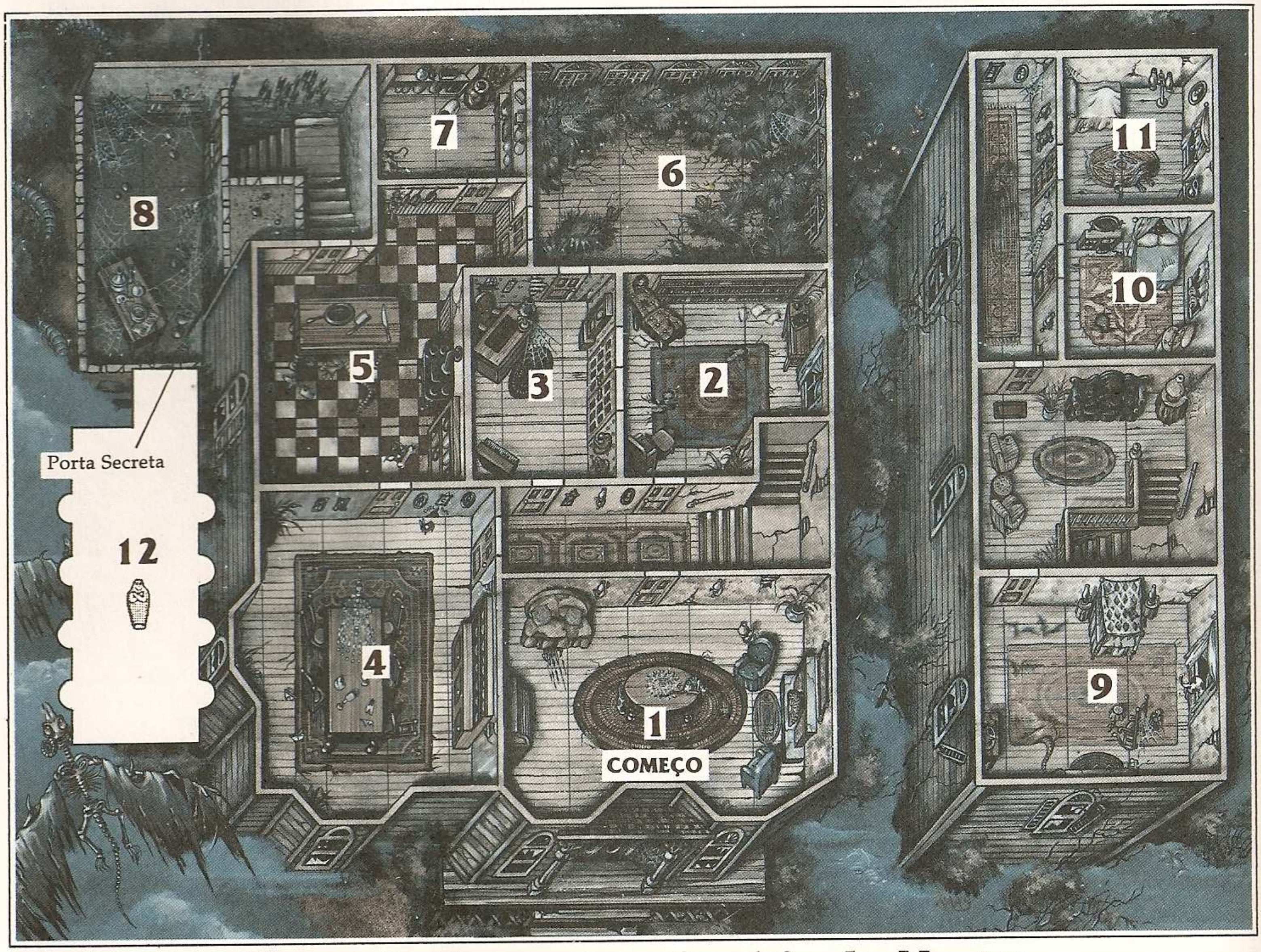
Essa aventura inicia-se numa estrada deserta, afastada da cidade. Execute a faixa 35. Para preencher os detalhes deixados pela trilha sonora, use a descrição abaixo do Solar do Tormento.

> O solar fica no topo de um morro deserto. Relâmpagos entre os galhos secos das árvores iluminam o caminho que leva até a porta da frente. O lugar parece ter sido abandonado há muito tempo. Musgo cobre os troncos caídos, persianas batem com a ventania, as madeiras da varanda rangem.

O mais estranho sobre a casa, é sua arquitetura. Não é um castelo, nem um chalé simples de algum camponês. Não se assemelha às construções da cidade. O solar parece ter sido transportado para cá, de algum lugar e época diferentes.

Diga aos jogadores (depois de escutar o CD): "Chove muito forte. Vocês estão na varanda, a porta da frente está aberta. Vocês entram, ou continuam caminhando pela estrada?".

- **Entrar no solar.** Continue a aventura na Área 1.
- **Continuar caminhando.** Em primeiro lugar lembre aos jogadores que terão que caminhar na lama, sob a chuva e que a estrada está ficando cada vez mais traiçoeira. Se os jogadores insistirem, diga que seus personagens



Morro do Tormento – Cenário do Mestre

caminham mais um pouco pela estrada e encontram um barranco. O caminho adiante é lama pura e a chuva está engrossando. Os heróis terão que retornar ao solar para buscar abrigo.

Área 1. A Sala de Visitas

Quando os heróis entrarem nessa sala, leia a descrição abaixo. Depois execute a faixa 36.

> Passando pela porta da frente, há um salão que parece ter sido, um dia, uma confortável sala de visitas. Os fios do tapete mofado enroscam nos seus pés. O papel de parede está deteriorado e rasgado. Água escorre pela chaminé da lareira fria de pedra. Acima do consolo da lareira há um retrato. Com exceção de uma escrivaninha pesada, próximo à parede, o restante dos móveis está rachado e roído por vermes.

Depois de ler a descrição e executar o CD, deixe os heróis examinarem o conteúdo da sala pelo tempo que precisarem. O que eles irão encontrar depende do que estão procurando.

- **As cadeiras.** Várias poltronas de um assento estão espalhadas pela sala. Estão velhas, e se algum herói resolver sentar, elas desmontarão, transformando-se num monte de pó e mofo.
- **A escrivaninha.** Um exame na escrivaninha revela uma gaveta trancada. Uma armadilha foi colocada na gaveta; quem tentar abri-la, vai perfurar o dedo com uma agulha envenenada. Isto, se o ladrão não descobrir a armadilha e desarmá-la com uma jogada. O veneno está velho e fraco, a vítima ganha um bônus de +2 no *teste de resistência*, se falhar, sofrerá apenas 1d6 pontos de dano. Dentro da gaveta há um caderno com as anotações de Gunter. Quando os heróis o encontrarem execute a faixa 37.
- **As pinturas.** Quando estiverem olhando para as pinturas, jogue os dados atrás da divisória. Não se preocupe com o resultado da jogada — você só está fazendo isso para deixar os personagens nervosos! Depois que fizer isso, execute a faixa 38.

então

▶ Faixa
PLAY 36

▶ Faixa
PLAY 37

Gunter Weiss (Lendo o Jornal)

"A querida Erika está muito descontente com a aparência dos meus criados, mas eles obedecem todos os meus desejos. Ainda assim, eu não gostaria de retornar em seu estado de vida irracional. Devo continuar minha procura do segredo de sobreviver após a morte. Que injustiça, logo agora que estou tão velho e morrendo, uma criatura tão jovem como Erika entra em minha vida. Mas o destino pode ser mudado. Eu juro pelo sangue que derramei: estou prestes a descobrir! Vou ordenar que os criados preparem uma câmara apropriada para continuar meus estudos. Alguma coisa está faltando. Está escondida em algum lugar pouco além do meu alcance. Logo depois daquela membrana que separa a vida da morte. Meus preparados estão quase completos. Não posso deixar Erika perceber o que estou planejando. Se ela soubesse, acho que tentaria fugir de mim –'tão linda, tão inocente como ela é. A câmara está pronta. Vai funcionar. Tem que funcionar!"

PLAY Faixa 38

Fantasma de Gunter

"Ah! Bem-vindos a minha casa, mortais! Estou esperando por vocês! Eu preciso de uma vida mortal, e vocês devem me dar uma. Tranquem minha casa, forças ocultas, e não os deixem sair daqui!

Mas você não sentiu. E agora vocês são meus prisioneiros. Dêem-me a vida de um e os outros estarão livres para ir embora. Caso contrário, matarei todos vocês na batida da meia-noite. Tenham uma estadia agradável em minha humilde casa".

PLAY Faixa 39

!

Fantasma de Gunter

"É fácil vocês acabarem com o terror. Apenas dêem-me um corpo, e os outros dois poderão ir embora".

Nesse ponto da aventura, o fantasma de Gunter já aprisionou os heróis. As portas e as janelas estão seladas por uma blindagem mágica. Nenhuma força poderá abri-las. Diga aos jogadores que a figura na pintura sai da tela e agora está diante deles. Representando Gunter, diga: "Qual de vocês me dará a vida que preciso?"

- **O grupo entrega um de seus membros.** Primeiro avise aos jogadores que isso não é uma boa opção, pois poderá causar efeitos sérios em todos os personagens. Se ainda insistirem nessa opção, o fantasma dá uma risada malvada e balança a mão em direção à porta. Diga a todos os heróis, com exceção do escolhido, "Podem ir. Não preciso de vocês". Ao escolhido diga, "Foi um ato muito gentil de seus amigos terem me cedido você!" Se o herói tentar escapar, a porta fecha-se automaticamente, aprisionando-o – e qualquer outro que ainda não tenha saído – dentro da casa. Leia o seguinte trecho para os heróis que escaparam:

> A estrada, onde fica a casa, desaparece na mesma neblina estranha que encontraram na vinda. A lua cheia ilumina a noite, porém não é nada reconfortante. No fundo de seus corações, sabem que fizeram um mal terrível. A vida de vocês nunca mais será a mesma.

Por terem entregue o companheiro – independente da razão – os heróis vão ter que encarar uma punição. Se o clérigo escapou, nunca mais poderá lançar magias ou afastar mortos-vivos pelo *poder de sua fé*. Para todos os heróis, inclusive o clérigo, magias de cura, poções, e pergaminhos não funcionarão mais. Os deuses estão furiosos com os heróis que escaparam.

O herói que foi entregue a Gunter está perdido. Nada pode ser feito para salvar sua vida. É hora desse jogador escolher outro personagem.

- **Os heróis recusam-se a entregar um deles.** Execute a faixa 39. Só para aterrorizar os jogadores, o fantasma forma uma lâmina virtual em sua mão. Não poderá causar nenhum mal aos jogadores, mas pode assustá-los. Faça de conta que isso é um combate normal, jogue iniciativa e ataques, só que Gunter acerta um dos personagens de qualquer forma.

Discretamente, faça um teste de resistência com o personagem. Se superar o teste diga ao jogador, "Você sente um tremor estranho onde a lâmina do fantasma atingiu! Está se sentindo muito fraco. Só com muita força de vontade conseguirá livrar-se desse estado."

Se o teste falhar, diga ao jogador, "Uma onda de frio espalha-se pela ferida. Você se sente fraco. De repente, tudo escurece!" O herói cai ao chão parecendo morto, mas está apenas inconsciente. O ataque de Gunter não causa dano real. Depois que Gunter desaparece, os heróis acordam seu companheiro facilmente.

Gunter é um fantasma. Espadas, flechas, e magias atravessam-no sem qualquer efeito. Ele pode ser afastado por um clérigo pelo *poder de sua fé*. Depois do ataque, ou de ser afastado, Gunter desaparece, deixando uma ameaça aos personagens.

Área 2. A Biblioteca

Quando os heróis entrarem nessa sala, execute a faixa 40. Não se esqueça de pausar o CD ao ouvir o sinal. Use a descrição abaixo para responder as perguntas dos personagens.

Faixa PLAY 40

> Essa sala tem um cheiro forte de papel mofado. Isso faz sentido, as paredes estão cobertas de estantes de livros e rolos de pergaminho. No centro estão duas poltronas de leitura. Junto de uma parede há uma mesa larga, com um livro grande, de capa preta, aberto. Ao lado do livro há uma peça de prata, do tamanho de um punho, que deve ser um peso para papéis. A sala tem estado seca durante os anos, o papel do livro ainda é legível, uma vez que teias de aranha são removíveis.

Os livros nas estantes não têm utilidade para os heróis, pois tratam-se de teorias mágicas e experimentos. Se os personagens procurarem dentro da gaveta, encontrarão dois objetos: um coração de prata e um livro grosso de capa preta.

- **O coração de prata.** Tem o formato de um coração humano, moldado em prata. É mágico. Nada acontece até ser tocado, quando então fica macio e começa a bater. Não faz outro efeito além disso.

  O coração de prata é uma parte importante da magia de Gunter para restaurar a juventude. Pode ser usado para capturar seu espírito na Área 12 e derrotá-lo. Não passe essa informação aos jogadores! Eles deverão descobrir isso no decorrer da aventura.
- **O livro preto.** O livro é grosso, um volume de capa de couro. Há algumas inscrições estranhas na capa. A inscrição é uma armadilha. Se o mago utilizar uma *Ler Magias*, saberá qual é a armadilha e o que fazer para evitá-la. As habilidades do ladrão permitem encontrar a armadilha mediante uma jogada. Porém, como é de natureza mágica, não é possível ser removida.

  Se a armadilha não for evitada, ao ser aberto, sombras saltam para fora do livro.

  Se as sombras forem libertadas, execute a faixa 41. Os monstros automaticamente atacam os heróis.

Faixa PLAY 41

Sombras (2): Inteligência: Baixa; Tendência: Mau e caótico (cruel); Categoria de Armadura: 7; Movimento: 12; TAC0: 17; Número de ataques: 1; Dano: 1d4 + 1 (+1 suga 1 ponto de Força por toque); Resistência: 16; Ataques especiais: Sugam a Força do adversário; Defesas especiais: São atingidas por armas mágicas (no mínimo +1) ou magias; imune à *Sono*, *Enfeitiçar*, *Imobilizar* e ao frio; Tamanho: Humano (1,80 metro); Experiência em pontos: 420 cada.
Pontos de Vida: (1)17 (2)15

O livro preto é um dos diários de Gunter, contendo várias anotações e passagens. As últimas páginas estão soltas, na realidade são folhas de pergaminho contendo as magias *Dardos Místicos*, *Detectar Magia*, *Bola de Fogo* e *Clarividência*. As anotações incluem trechos reveladores e misteriosos. Se os heróis examinarem o livro, leia a seguinte passagem para eles.

> Não tenho muito tempo a mais... Acho que Erika já percebeu isso. Ela tem que ser impedida de se envolver com o processo... Ontem encontrei o livro do clérigo em seu aposento... Talvez ela tenha descoberto uma forma de me impedir.

PLAY **Faixa 42**

PLAY **Faixa 43**

Fantasma de Gunter

"Finalmente! Seu tempo está acabando. Por que não me entregam o ladrão? Para que servem ladrões, afinal?".

Área 3. A Sala de Música

Quando os heróis entrarem nessa sala, leia a descrição abaixo.

> Esta câmara é uma sala de estar. Móveis confortáveis cercam as paredes, no centro há uma harpa para recitais. Em um canto há um relógio grande, ainda batendo.

Dê tempo para os heróis observarem a sala. Depois execute a faixa 42.

A melodia da harpa não faz mal aos personagens, apenas os deixa mais nervosos. Se os heróis investigarem a harpa ou o relógio, nada encontrarão de excepcional. Quando os personagens estiverem com toda a atenção voltada para o relógio ou a harpa, execute a faixa 43. O relógio bate as horas. A hora exata depende do que os heróis fizeram até agora. Eles foram presos às 21h00, o relógio anuncia qualquer hora depois dessa. A intenção é lembrar aos heróis sobre o prazo que têm para concluir a aventura.

Antes mesmo do relógio parar de bater, o fantasma de Gunter aparece no centro da sala, desafiando os heróis.

Pergunte aos jogadores (depois de pausar o CD, logo após a ordem de Gunter): "Vocês darão a ele o que está pedindo?"

- **O grupo entrega um de seus membros.** Os heróis escapam, deixando um personagem para trás. Leia a página 32, para saber as conseqüências dessa escolha.
- **O grupo recusa-se a entregar um de seus membros.** Gunter grita furioso, "Então eu vou levar um de vocês!" O fantasma aponta para o chão que rompe, mãos pegajosas feitas de retalhos de madeira e terra molhada surgem do solo. Uma mão aparece para cada personagem.

  Mãos Pegajosas: Inteligência: Nenhuma; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 5; Movimento: 0; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1d3; Resistência: 10; Ataques especiais: Rebaixa uma jogada de 20; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Minúsculas (0,50 metro); Experiência em pontos: Nenhuma (as mãos são efeitos mágicos de Gunter).
  Pontos de Vida: 8 cada

  Se uma mão mágica atingir com uma jogada de 20, o personagem tem que fazer um *teste de resistência*, ou será arrastado para baixo do solo na próxima rodada. Os outros heróis têm uma rodada para salvar seu companheiro, destruindo a mão. Se o herói for arrastado para baixo do solo ou morrer, isso satisfaz imediatamente a necessidade de Gunter, e as mãos automaticamente desaparecem. Caso contrário, as mãos desaparecem depois de quatro rodadas de combate. O chão volta ao normal.
- **Um herói fica perdido sob o solo.** Gunter reaparece com sua risada malvada. Ele acena para a porta da frente. Com a voz de Gunter diga, "Podem ir. Não preciso mais de vocês." Leia o seguinte trecho para os heróis que escaparam:

> A estrada, onde fica a casa, desaparece na mesma neblina estranha que encontraram na vinda. A lua cheia ilumina a noite, porém não é nada reconfortante. No fundo de seus corações, sabem que fizeram um mal terrível. A vida de vocês nunca mais será a mesma.

Por terem deixado o companheiro ser usado por Gunter, os heróis vão ter que encarar uma punição. Se o clérigo escapou, nunca mais poderá

lançar magias ou afastar mortos-vivos pelo *poder de sua fé*. Para todos os heróis, inclusive o clérigo, magias de cura, poções e pergaminhos não funcionarão mais. Os deuses estão furiosos com os heróis que escaparam. Terão que participar de uma tarefa heróica bastante difícil para retomarem suas habilidades e benefícios.

O herói que foi puxado para baixo do solo está perdido. Nada pode ser feito para salvar a sua vida. É hora desse jogador começar a usar outro personagem.

Se os heróis fizerem uma busca desta sala antes ou depois do ataque, não encontrarão nada de valor.

Área 4. A Sala de Jantar

Faixa
PLAY 44

Quando os heróis entrarem nessa sala, execute a faixa 44. Use a descrição abaixo para preencher os detalhes.

> Esta Área é a sala de jantar. Uma mesa grande ocupa o centro da sala. Pratos quebrados e outros utensílios estão espalhados sobre a mesa. Encolhidos nas cadeiras em torno da mesa, há um grupo de pessoas com as costas para a porta. Eles levantam, todos juntos, e caminham para a frente. A fisionomia deteriorada dos monstros revela sinal de um longo período de desmortificação.

Quando os heróis entram na sala, os quatro zumbis atacam sem pensar. Lembre-se que zumbis são terrivelmente lentos. Eles não irão atrás dos heróis se fugirem da sala.

Zumbis (4): Inteligência: Nenhuma; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 8; Movimento: 6; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1d8 (punho); Resistência: 17; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Zumbis sempre perdem iniciativa e agem no final da rodada; Tamanho: Humano (1,80 metro); Experiência em pontos: 65 cada.
Pontos de Vida: (1)12 (2)11 (3)10 (4)9

Área 5. A Cozinha

Não há trilha sonora nem monstros para essa sala. Essa Área é um bom lugar para os heróis fazerem uma pausa e pensar sobre tudo o que já aconteceu. Só Gunter pode atacar os heróis neste local, se não for derrotado antes do prazo. (Veja Falha! na página 43.)

Quando os heróis entrarem na Área, leia em voz alta a seguinte descrição.

> Esta sala é a cozinha. Várias prateleiras estão alinhadas nas paredes, a maioria quebrada. Cacos de pratos e copos estão esparramados pelo chão. Um fogão de lenha cheio de cinzas frias ocupa todo o espaço de uma parede. Somente algumas garrafas contendo farinha, especiarias e temperos ainda estão inteiras.

Se os heróis fizerem uma busca pela sala, irão encontrar uma coisa fora do lugar. Escondidas próximas à porta do porão, há várias ferramentas de construtor: um martelo, uma picareta, uma colher de pedreiro e um balde com argamassa seca. As ferramentas foram deixadas aqui pelos servos de Gunter depois de construírem a sala secreta que fica do lado do porão.

Área 6. A Estufa

Quando os heróis entrarem na sala, leia a descrição abaixo.

> Esta sala é mais fria do que as outras, o barulho da chuva é também mais alto. Está cheia de sombras que se retorcem na luz. É como espiar dentro de uma floresta enfeitiçada.

Pergunte aos jogadores: "Vocês vão explorar a sala?"

- **Não.** Os heróis vão embora, nada acontece.
- **Sim.** Diga aos heróis que esta sala é uma antiga estufa e está cheia de plantas mortas: árvores cobertas de cipó, plantadas em potes; arbustos em baldes; e plantas com espinhos afiados. Quando os heróis começarem a caminhar pelos arbustos, execute a faixa 45.

PLAY Faixa 45

O grupo é atacado por cobras constritoras. Como as serpentes estão escondidas no meio do cipó, os heróis são surpreendidos. Diga aos jogadores para subtraírem 1 ponto de sua jogada quando as cobras atacarem. Se a cobra atacar com o corpo, automaticamente causa 1d3 pontos de dano a cada rodada posterior. Se os heróis fugirem, as cobras não irão segui-los.

Cobras Constritoras (3): Inteligência: Animal; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 6; Movimento: 9; TAC0: 17; Número de ataques: 1; Dano: 1 (picada) ou 1d3 (sufocamento); Resistência: 16; Ataques especiais: Sufoca automaticamente 1d3 por rodada se obtiver sucesso no primeiro ataque; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Humano (4,5 metros de comprimento); Experiência em pontos: 175 cada.
Pontos de Vida: (1)20 (2)14 (3)12

Oculto na folhagem, há um pequeno baú com uma *poção de cura*, uma *adaga* +1, e 80 peças de ouro.

Área 7. Adega

PLAY Faixa 46 então PLAY Faixa 47

Execute a faixa 46 quando os heróis ainda estiverem do lado de fora da sala. Não esqueça de parar o CD ao escutar o sinal. Não diga aos jogadores o que está causando o barulho. Se os heróis abrirem a porta, execute a faixa 47.

A sala é uma adega. Centenas de ratos passeiam pelas prateleiras, mas somente os oito ratos gigantes são perigosos para os heróis. Os outros ratos apenas roem os calcanhares dos jogadores. Por causa dessa distração, os heróis têm -1 de penalidade em todas as jogadas de ataque, enquanto a luta durar. Qualquer um que deseje utilizar uma magia para enfrentar os ratos, deverá primeiro fazer uma jogada de Destreza para verificar se conseguem evitar o aglomerado das criaturas.

Ratos Gigantes (8): Inteligência: Semi; Tendência: Mau e neutro (egoísta); Categoria de Armadura: 7; Movimento: 12; Natação: 6; TAC0: 20; Número de ataques: 1; Dano: 1d3 (1d6÷2); Resistência: 19; Ataques especiais: Cada mordida tem uma chance de 1 por 20 de causar uma doença séria; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Minúsculo (60 centímetros); Experiência em pontos: 15 cada.

Pontos de Vida:	(1)4	(5)3	(2)4	(6)3
	(3)3	(7)2	(4)3	(8)2

Os ratos gigantes fogem se cinco ou mais forem mortos. As prateleiras estão cheias de alimentos podres, não há nada de interessante aqui.

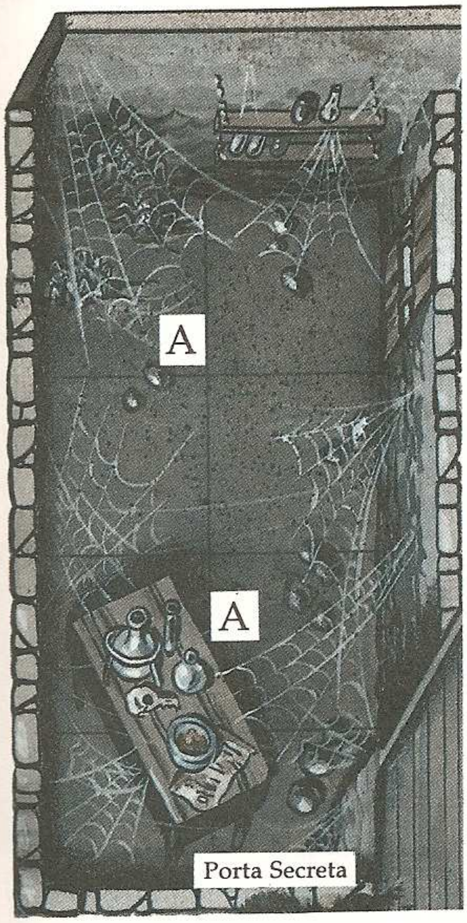
Área 8. Porão

Enquanto descem as escadas até a Área 8, execute a faixa 48. Use a descrição abaixo para as escadas.

PLAY Faixa 48

> As escadas e a passagem estão cobertas de pó e teias de aranha. Nada tem passado por aqui há muito tempo.

Área 8
Porão



A = Aranha

Quando os heróis chegarem ao final das escadas, antes mesmo que tenham tempo para dar uma olhada ao redor, são atacados por duas aranhas gigantes. A localização inicial de cada aranha está marcada com a letra A, no mapa ao lado. Se o jogador não avisar que seu personagem está tentando evitar as teias, há uma chance de 1 em 4 que irá enroscar-se nelas e ficar preso. Jogue 1d4 em cada rodada para cada herói. No 1, o herói está preso. Pare de jogar se a luta terminar ou se as teias forem queimadas. Heróis presos nada podem fazer, a não ser tentar escapar.

Qualquer um que estiver preso numa teia, pode sair eventualmente. Demora duas rodadas para quem tiver 18 de Força, e mais uma rodada para cada ponto abaixo de 18. Personagens que estiverem presos são atacados com um bônus de +4 nas jogadas de ataque das aranhas.

A teia incendeia facilmente, se uma tocha for colocada do seu lado, instantaneamente queima, libertando o herói em uma rodada. O fogo causa 1d4 de dano a cada aranha e ao herói que estava preso, e apaga depois de uma rodada. Se um herói queimar as teias antes mesmo delas prenderem alguém, cumprimente-o pela boa idéia.

Aranha Grande (2): Inteligência: Animal; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 8; Movimento: 6; Teia: 15; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1 + veneno; Resistência: 17; Ataques especiais: Veneno; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Pequeno (0,60 metro de corpo); Experiência em pontos: 175 cada.
Pontos de Vida: (1)8 (2)6

Depois que os heróis derrotarem as aranhas, leia a descrição abaixo.

> O porão está cheio de teias de aranha. Escondido no meio das teias, há um laboratório experimental, com uma mesa grande de madeira no centro da sala. Sobre a mesa, algumas garrafas e facas enferrujadas. Na parede está fixada uma prateleira cheia de frascos, tubos de ensaio, velas e ossos.

Se os heróis buscarem algum tesouro nesta Área, encontrarão duas *poções de cura*, e dois *elixires da saúde*. Lembre-se que *o elixir* é bom para neutralizar veneno. Uma busca por tesouro não revelará a porta secreta.

Há uma passagem secreta nesta sala, mostrada no mapa da página anterior, mas não aparece no cenário dos jogadores, portanto não diga isso a eles. Se encontraram as ferramentas na Área 5, diga aos jogadores que a terra e a argamassa que estão no porão são as mesmas das ferramentas. Os heróis encontram a porta secreta ao obter sucesso numa rodada de verificação de passagens secretas. Uma rodada é permitida a cada jogador. É claro que o jogador tem de dizer que está procurando uma passagem secreta.

A passagem secreta é aberta através de um pequeno buraco de chave, localizado em uma pedra na parede. Para abri-la, o ladrão tem que fazer uma jogada para abrir trancas, um mago usar *Arrombar* ou o grupo ter a chave encontrada na Área 10. Vá para a passagem na Área 12, onde os heróis abrem a porta secreta.

Área 9. O Santuário de Klaus

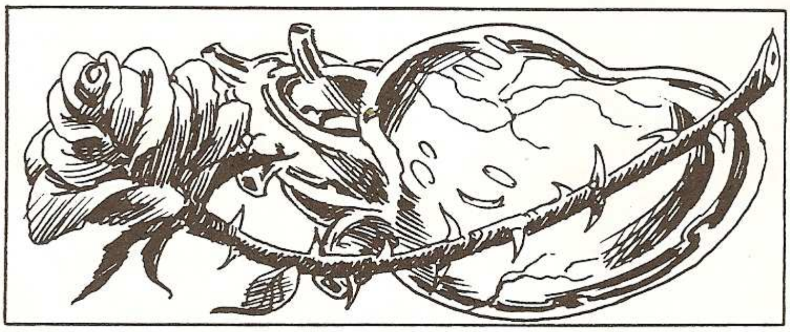
Quando os heróis entrarem nessa sala, leia a seguinte descrição.

> Surpreendentemente, ao abrir a porta, o corredor se enche de luz! Há uma vela acesa nesta sala, e no alcance de seu brilho, um homem, obviamente cansado, está sentado. Aqui era um quarto, mas pelo modo que a mobília está colocada, parece mais com um pequeno forte.

Faixa
PLAY 49

Execute a faixa 49. Pare imediatamente após Klaus desafiar os heróis.

Klaus
"Para trás, criados idiotas!... Esperem! Vocês não são os criados dele. Quem são vocês? O que querem de mim?".



Pergunte aos jogadores: "O que dirão a ele?".

- **Os heróis são hostis.** Klaus diz, "Quem são vocês, servos de Gunter? Se forem bons eu os ajudarei; se forem maus, lutarei contra vocês até minhas últimas forças!"

  Klaus pode ajudá-los de diversas formas e tem dicas importantes para os heróis. Tente convencê-los a confiarem em Klaus.

  Se os heróis atacarem Klaus, lembre-os que isso não é uma atitude heróica! Se continuarem insistindo em atacar, Klaus luta até a morte, usando sua maça. Como Klaus está muito ferido, é bem provável que os heróis vençam a luta. Se isso acontecer, Gunter também sai ganhando! Veja a informação abaixo.

Klaus, o Clérigo (3º nível de clérigo humano): Inteligência: Média; Tendência: Bom e caótico (honrado); Categoria de Armadura: 5 (cota de malha); Movimento: 12; TAC0: 20; Número de ataques: 1; Dano: 1d6+1 (maça); Resistência: 15; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Magias — *Curar Ferimentos Leves* x3, *Luz, Retardar Veneno, Revelar Tendência*; Tamanho: Humano (1,85 metro); Experiência em pontos: Nenhuma (os heróis não ganham recompensa por matar Klaus).
Pontos de Vida: 3 (13 geralmente)

Klaus possui um pequeno tesouro com 45 peças de ouro e 5 pedras preciosas no valor de 50 peças de ouro cada, escondido embaixo do travesseiro. Ele está carregando a *pedra da sorte*, que soma +1 à sua resistência nas jogadas e nas tentativas de afastar mortos-vivos.

- **Se os heróis mostrarem-se como amigos.** Execute a faixa 50.

Esta sala era o quarto do mestre da casa. Os móveis ainda estão em bom estado, mas foram empurrados para fazer uma barreira diante das janelas. A sala está sendo habitada por Klaus Viedermann, um clérigo. Klaus ficou preso na casa há uma semana ao buscar abrigo, Gunter ainda não conseguiu derrotar o clérigo.

Klaus tem algumas informações importantes para os personagens. Depois que você executar o CD, os heróis podem conversar com Klaus. As respostas de Klaus dependem das perguntas dos personagens.

- **Por que não vem conosco para ajudar?** Klaus recusa a proposta. Em primeiro lugar, ele está muito fraco. Se os heróis sugerirem uma auto-cura,

PLAY **Faixa 50**

Klaus

"Eu sou Klaus, um clérigo de muito longe. Eu estava viajando pela estrada há seis noites com um pequeno grupo, quando uma neblina estranha escureceu o caminho.

Gunter nos prendeu aqui, e exigiu uma vida! Os outros me entregaram a ele, apenas com essa vela para me proteger.

Os sumo-sacerdotes do meu templo deixaram-na para mim, antes de partirem. Quando acesa, ela lança um Círculo de Proteção por todo o recinto. Gunter e suas criaturas não podem entrar aqui. Mesmo assim preciso ficar atento, porque se um dia ela se apagar, eles virão me pegar.

Não vou deixar a proteção da minha vela. Não sei o que protege vocês, mas sei bem o que aconteceu aos membros do meu grupo quando eles partiram. Seus espíritos foram arrancados de seus corpos pela traição que me fizeram. Agora eles vagam pela noite como seres perdidos.

À noite, eu ouço vozes. Elas falam sobre a busca de Gunter pela imortalidade, seu amor por uma jovem mulher chamada Erika, e suas ordens de construir uma cripta para ele bem nesta casa. Achem a cripta... e vocês saberão porquê seu fantasma ainda assombra estas paredes".

Klaus explica que isso é contra os princípios de seu templo. Suas magias são para ajudar o próximo. Ele lançará, com todo prazer, magias que possam ajudar os heróis. Klaus possui quatro: *CurarFerimentos Leves, Luz, Retardar Venenos* e *Revelar Tendência*. Ele possui também a pedra da sorte, que dará aos heróis.

- **Por que devemos ajudá-lo?** Isso não é problema nosso. Klaus dá uma pequena risada e diz, "Tolos! Não podem escapar da casa de Gunter." Devido a atitude dos personagens, Klaus não ajudará os heróis com sua magia.
- **Podemos levar a vela conosco?** Não. Uma vez acesa, a vela não pode ser removida. Isso deixaria Klaus desprotegido para ataques. Ele não gosta disso.
- **Onde fica a cripta?** Klaus não sabe. "Túmulos são geralmente feitos no subsolo."
- **Quem foi Erika?** Ele não sabe nada além do que já disse.
- **O que significa este coração?** Se os heróis mostrarem o coração a Klaus, ele o examinará minuciosamente. Execute a faixa 51.

PLAY Faixa 51

Klaus

"O coração deve ser importante. Claro, claro! Agora faz sentido! Os criados de Gunter devem ter errado a magia, fazendo dele um fantasma esperando por um corpo. É por isso que ele quer um de nós. Talvez se sua cripta fosse encontrada e destruída e se seu fantasma pudesse descansar, nós poderíamos partir deste lugar maldito. Vocês têm que fazer isso. Eu estou muito fraco. O que posso oferecer são as poucas magias de cura que me restam. Vocês precisam delas?"

Se os heróis matarem Klaus, o fantasma de Gunter reaparece com sua risada malvada. Ele acena para a porta da frente. Com a voz de Gunter diga: "Podem ir. Não preciso mais de vocês." Leia o seguinte trecho para os heróis que escaparem:

> A estrada, onde fica a casa, desaparece na mesma neblina estranha que encontraram na vinda. A lua cheia ilumina a noite, porém não é nada reconfortante. No fundo de seus corações, sabem que fizeram um mal terrível. A vida de vocês nunca mais será a mesma.

Por terem matado Klaus injustamente, um homem inocente, os heróis vão ter que encarar uma punição. O clérigo nunca mais poderá lançar magias ou afastar mortos-vivos pelo *poder de sua fé*. Para todos os heróis, inclusive o clérigo, magias de cura, poções, e pergaminhos não mais funcionarão. Os deuses estão furiosos com os heróis.

Área 10. O Quarto de Erika

Antes dos heróis abrirem a porta desse quarto, leia o seguinte trecho em voz alta:

> De repente, o ar gela com o soar de um relógio em algum lugar da casa. Depois, apressado, aparece o fantasma de Gunter!

Agora execute a faixa 52. Não esqueça de parar o CD quando o fantasma atacar.

PLAY Faixa 52

Fantasma de Gunter

"Última chance, seus tolos! Quem vive? Quem morre? Por que você e o guerreiro não me entregam o clérigo, hein?".

O fantasma de Gunter ataca um dos heróis. Escolha qualquer um. Lute normalmente. O ataque do fantasma não causa danos, mas paralisa o herói, se não for bem-sucedido em um *teste de resistência*. Se o herói for paralisado, Gunter atacará outro. O fantasma continua atacando por três rodadas, depois desaparece com uma grande risada.

O espírito de Gunter pode ser afastado, prematuramente, por um clérigo que use o *poder da fé* com sucesso. Trate o espírito de Gunter como um vulto. O espírito também foge se o clérigo lançar uma *Bênção* ou *Oração*, ou se for atingido por uma arma mágica +2 ou mais poderosa.

Você não deve permitir que Gunter paralise todos os heróis, seria muito desagradável se todos morressem simplesmente por não serem bem-sucedidos em seus *testes de resistência*. Quando restar apenas um personagem sem estar

paralisado, o espírito de Gunter deve desaparecer vagarosamente, com uma gargalhada sombria, dizendo: "Em breve, todos vocês serão destruídos".

Quando os heróis abrirem a porta para este quarto, leia em voz alta o seguinte:

> Este quarto pertenceu a uma donzela de bom-gosto, os móveis têm um toque feminino. O quarto parece ter resistido melhor ao tempo que os outros cômodos da casa. Há uma escrivaninha encostada à parede, uma cama, e sobre o criado-mudo um retrato.

Este retrato é assombrado pelo espírito de Erika. Ao ser tocado por um dos heróis, o retrato parece criar vida, e a mulher na foto – Erika – começa a mover-se e a falar. O fantasma dá a eles uma pista importante. Quando os heróis investigarem o retrato, toque a faixa 53.

Atrás do retrato há uma chave de latão, que abre a porta secreta para o porão (Área 8).

Faixa
PLAY 53

Erika

"Vocês dizem que Gunter está morto. Mas eu não acredito. Eu posso senti-lo. Ele ainda está conosco. Devo confessar algo terrível. Eu roubei o coração de prata das mãos de seu cadáver que estava na cripta. Não sei para que serviria, apenas sei que era vital para seus planos sombrios. Oh, não! Está vindo alguém!".

Área 11. Quarto dos Empregados

Quando os heróis passarem pelo lado de fora desse quarto, leia para os jogadores:

> Vocês escutam uma batida forte do outro lado da porta.

Agora toque a faixa 54.

Faixa
PLAY 54

Pergunte aos jogadores: "O que vocês farão, abrirão a porta ou irão embora?"

- **Ir embora:** Nada de especial acontece.
- **Abrir a porta:** Leia o trecho que segue em voz alta.

> Aqui foi um quarto de empregados. A magia negra que Gunter lançou sobre eles os transformou em carniçais sedentos de sangue que vagam pelos aposentos.

Agora, toque a faixa 55. Os carniçais atacam os heróis.

então Faixa
PLAY 55

Carniçal (2): Inteligência: Baixa; Tendência: Caótico e mau (cruel); Categoria de Armadura: 6; Movimento: 9; TAC0: 19; Número de ataques: 3; Dano 1d3 (garra)/1d3 (garra)/1d6 (mordida); Resistência: 17; Ataques especiais: Paralisam quando acertam ataques; Defesas especiais: Imunes a *Sono, Imobilizar, Medo* e *Enfeitiçar*; Tamanho: Humano (1,50 metro); Experiência em pontos: 175 cada.

Pontos de vida: (1)11 (2)8

Pode-se encontrar em cantos diferentes do quarto uma *adaga* +1 e uma *poção de cura*. Não há mais nada de interessante aqui.

Carniçais

"O mestre não está se sentindo bem. Voltem outro dia! Em que podemos servi-los? Aceitam um chá?".

!

Faixa
PLAY **56**

Faixa PLAY **57** ou **Faixa** PLAY **58**

Fantasma de Gunter

"Maldito seja, clérigo! Só você poderia saber que seu voto de lealdade iria protegê-lo de mim! Mas nada fará contra meus criados! Levantem-se, ataquem e matem!".

ou

Fantasma de Gunter

"Como ousam violar meu túmulo? Vocês não sairão da minha cova de descanso final, seus tolos! Levantem-se, meus criados! Matem os invasores!".

Zumbis

"Nós ouvimos e obedecemos, mestre! Mestre!".

Área 12. A Cripta Secreta

Essa Área não está no mapa dos jogadores! Essa é a cripta secreta que Gunter construiu para os seus experimentos. Alcança-se essa sala através da porta secreta na Área 8. O mapa dessa sala está desenhado aqui na página para o seu uso. *Não conte aos jogadores sobre a existência dessa sala até que os heróis a descubram.*

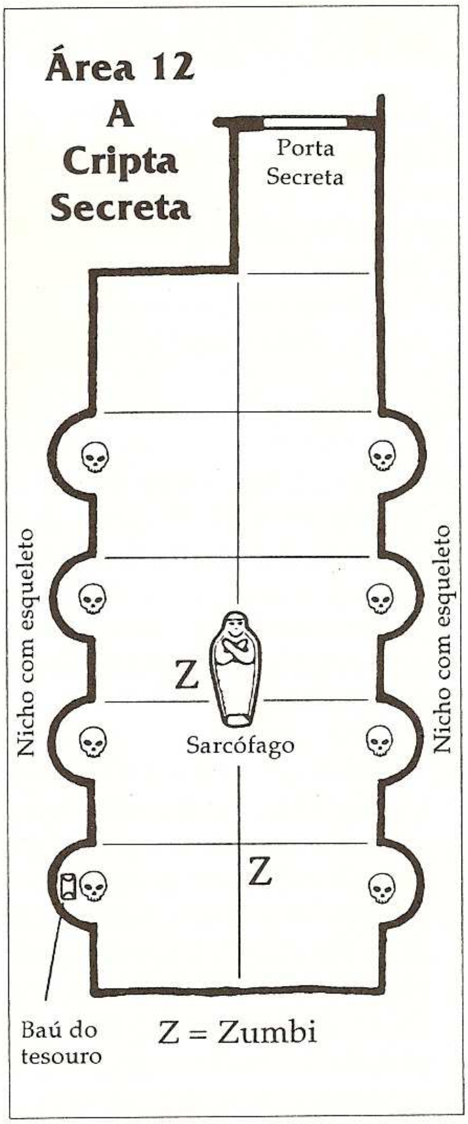
Para entrar na cripta secreta, os heróis devem usar a chave de latão, encontrada na Área 10, na fechadura secreta da Área 8, o ladrão deve ser bem-sucedido num teste de *Abrir Fechaduras*, ou o mago deve lançar uma *Arrombar*. Quando os personagens entrarem na cripta, toque a faixa 56. Depois leia para os jogadores a descrição da sala:

> A cripta é uma sala comprida e estreita, com um chão de terra batida, e um sarcófago de pedra no centro. Em cada um dos cantos da sala há braseiros de bronze e as paredes estão cobertas de símbolos arcanos gravados na pedra. Há oito nichos nas paredes, cada um contendo um esqueleto preso por correntes enferrujadas.

O fantasma de Gunter aparece no ar, por trás dos heróis, bloqueando a saída da cripta. Deixe bem claro para os jogadores, que os heróis não podem sair da cripta sem enfrentar o fantasma.

O que acontece agora depende dos personagens possuírem (ou não) o coração de prata, encontrado na Área 2.

- **Se os personagens têm o coração:** Toque a faixa 57.
- **Se os personagens não têm o coração:** Toque a faixa 58.



De uma maneira ou de outra, dois zumbis sairão da terra ao comando de Gunter. Leva uma rodada para que os zumbis consigam cavar uma saída, sendo que depois desta rodada eles estarão livres para atacar os heróis. São mais rápidos e inteligentes que os zumbis normais, devido ao método mágico utilizado por Gunter para criar esses guardiões especiais. Portanto, eles não agem por último na rodada, o que significa que você deve testar a iniciativa normalmente. Os lugares onde os zumbis se erguem da terra estão marcados no mapa com um "Z".

Zumbis (2): Inteligência: Nenhuma; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 8; Movimento: 6; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1d8 (punho); Resistência: 17; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Imunes a *Sono, Enfeitiçar, Imobilizar e Medo*; Tamanho: Humano (1,80 metro); Experiência em pontos: 120 cada.
Pontos de Vida: (1)15 (2)11

Mesmo que os personagens derrotem os zumbis vudus, eles ainda precisarão encontrar uma maneira de derrotar Gunter. Isso só pode ser feito através do coração

de prata. Se os personagens ainda não o possuem, não poderão simplesmente deixar a cripta e ir pegá-lo. Hora de ler a seção **Falha!**, abaixo.

Se os personagens tiverem o coração de prata, jogue alguns dados, de qualquer tipo – não importa o resultado. Então diga: "Vocês percebem que há um baixo-relevo estranhamente familiar na tampa do sarcófago. Parece ter a forma de um coração". Se algum herói colocar o coração neste baixo-relevo, toque a faixa 59. Quando acabar, leia para os jogadores:

> De repente, a tampa do sarcófago estremece, e depois é arremessada para o alto com um poderoso golpe vindo de dentro. Uma figura horrenda levanta-se da tumba e caminha em direção a vocês!

A magia que deveria restaurar a juventude de Gunter arrebatou seu espírito para dentro de seu corpo apodrecido. Ele voltou como um zumbi vudu! Zumbis vudu são rápidos, inteligentes e muito difíceis de derrotar. Lembre-se que um zumbi vudu só é ferido por armas mágicas ou óleo em chamas.

Por causa da natureza maligna do ritual lançado sobre Gunter quando estava vivo, sua forma de zumbi vudu também é vulnerável a uma *Bênção*. Se essa magia for lançada sobre Gunter, seu corpo é imediatamente destruído, e seu fantasma banido para sempre. Gunter é imune ao *poder da fé* enquanto estiver dentro da cripta.

Gunter - Zumbi vudu(1): Inteligência: Baixa; Tendência: Neutro e mau (egoísta); Categoria de Armadura: 6; Movimento: 9; TAC0: 15; Número de ataques: 1; Dano: 1d10 + 2; Resistência: 14; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Atingido apenas por armas +1 ou mais poderosas, imune a *Sono, Imobilizar, Medo, Enfeitiçar, Dardos Místicos*, frio, eletricidade, veneno e paralisia. Tamanho: humano (1,80 metro); Experiência em pontos: 975.
Pontos de Vida: 24

No último nicho à direita, escondido atrás do esqueleto, há um pequeno baú de tesouros, que contém 355 peças de ouro, 575 peças de prata, uma *espada longa +2*, uma *maça +1*, uma *poção de velocidade*, um *anel de invisibilidade*, e três *poções de cura*.

Vitória

Se os heróis derrotarem Gunter em seu corpo de zumbi vudu, seu fantasma é banido, e os heróis estão livres para deixar a mansão. As forças mágicas que os impedia de saírem, desapareceram. Com o amanhecer, a tempestade termina e a estrada está livre para que eles voltem à cidade.

Falha!

É possível que os personagens não consigam completar esta aventura com sucesso. Se falharem, pagarão com suas vidas. Se os heróis vasculharem toda a mansão e não encontrarem a porta secreta, eles falharam. Ou, se encontrarem a cripta, mas não estiverem com o coração de prata ao entrar, eles também falharam. Se isto acontecer, a linha mortal da meia-noite foi ultrapassada. Toque a faixa 60. Este é o som da morte dos personagens.

Quando o relógio badala meia-noite, o fantasma de Gunter aparece diante dos heróis e ataca. (Ele pode estar diante dos heróis se eles estiverem dentro da cripta.) Os personagens não têm a menor chance de derrotar Gunter. Na melhor das hipóteses, eles podem fugir. Mesmo que fujam, Gunter reaparece diante deles em duas rodadas, não importa onde estejam.

Gunter pode ser afastado por 10 rodadas, se o clérigo usar com sucesso o *poder da fé*. Isso lhes concede apenas um pequeno descanso. Se os personagens estiverem dentro da cripta, o *poder da fé* não funciona em Gunter: ele é muito poderoso neste local.

PLAY Faixa 59 então

Fantasma de Gunter
"O que você fez? Faz tanto tempo... Pare! Eu implo...".

Zumbi de Gunter
"Vejam o que vocês fizeram comigo! Os vermes comem minha carne. Larvas de insetos multiplicam-se em minhas veias. Essa magia deveria ter funcionado há cem anos, não assim... não agora! Estou velho! Vocês vão morrer por isso!".

PLAY Faixa 60

Fantasma de Gunter
"Vocês falharam, mortais! Suas lutas patéticas me divertiram. Mas agora eu levo um de vocês comigo! Ninguém irá ver o amanhecer em minha casa!".

Gunter (Fantasma): Inteligência: Alta; Tendência: Vil; Categoria de Armadura: 0; Movimento: 9; TAC0: 11; Número de ataques: 1; Dano: 1d4; Resistência: 11; Ataques especiais: *Causar Medo* igual à magia de clérigo em vez do ataque normal; Defesas especiais: Atingido apenas por armas de prata ou armas mágicas, imune a magia; Tamanho: Humano (1,65 metro); Experiência em pontos: 5.000.
Pontos de Vida: 52

Gunter só pode ser atingido por armas de prata ou mágicas, e não pode ser atingido por magia. Os personagens não têm chance alguma de derrotar Gunter.

Terminando a Aventura

Se todos os heróis escaparem da mansão, certifique-se de recompensá-los pelo trabalho bem-feito. Esta aventura foi difícil! Some os pontos de experiência dos monstros que os heróis derrotaram e os distribua entre eles. Passe o total para os jogadores anotarem.

Faça com que os jogadores somem a experiência adquirida à anterior. Se algum dos heróis subiu de nível, fale para o jogador lançar um novo dado de vida, cujo resultado deverá ser adicionado ao total de pontos de vida do personagem. Certifique-se que o jogador está lançando o dado correspondente à classe do personagem dele.

Finalmente, faça suas anotações, como antes, sobre os itens mágicos encontrados pelos personagens. Novamente, não conte aos jogadores o que são os itens mágicos. Eles têm que levá-los para o mago da cidade, que os identificará.

Quando tudo estiver pronto, você pode começar a se preparar para a próxima aventura – no espaço!

Atravessando o Espaço Selvagem!

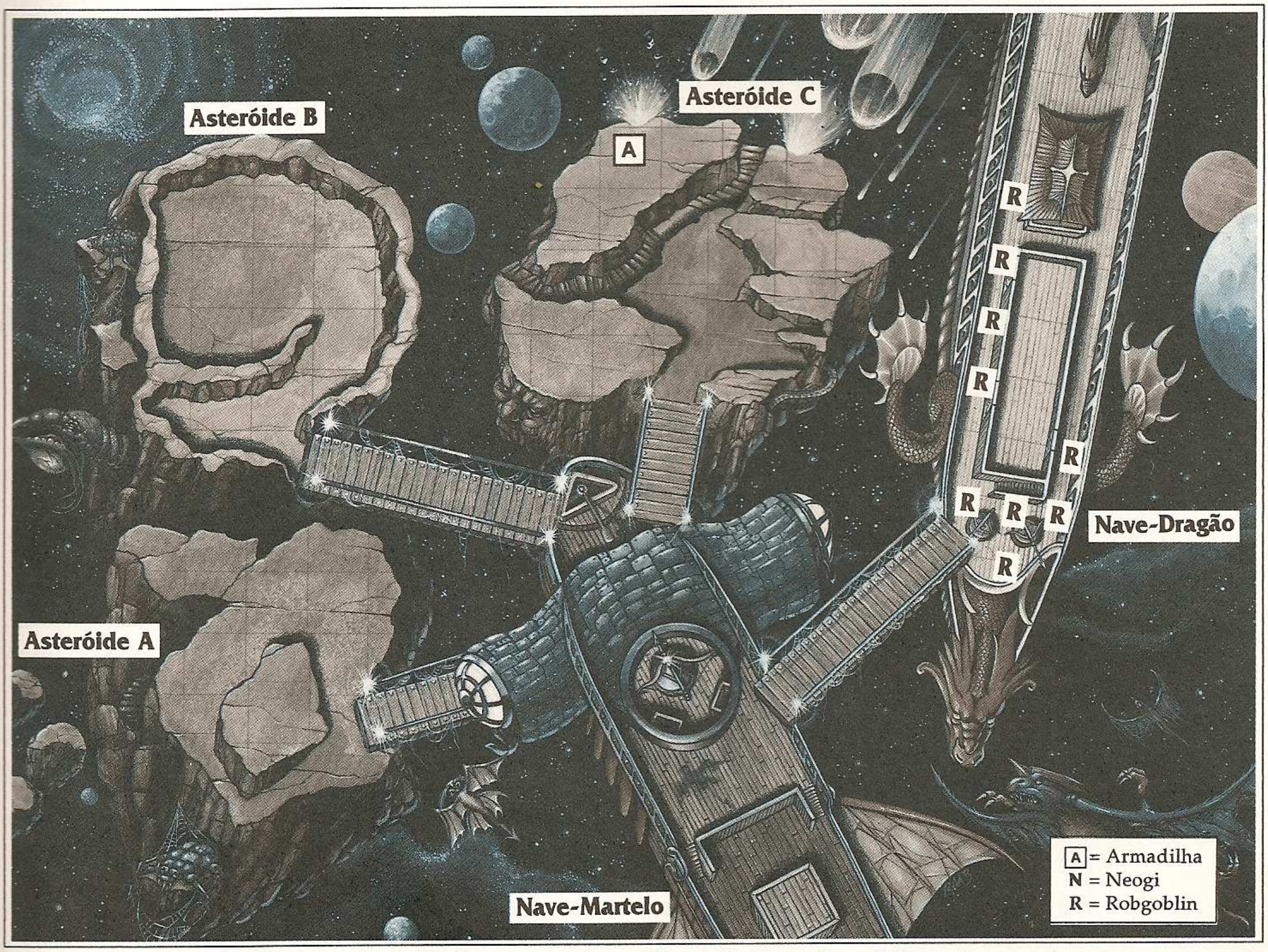
Em primeiro lugar, um aviso. Você já jogou duas aventuras e tem feito tudo direito. É claro que cometeu alguns erros, mas não se preocupe. Todos cometem erros. O interessante é que você pode cometê-los e mesmo assim se divertir – e ainda pode aprender com seus erros. Então não se preocupe e divirta-se.

Esta aventura é usada depois das outras – "A Tumba de Demara" e "O Espírito do Morro do Tormento". Algumas coisas são diferentes das duas primeiras aventuras.

A primeira diferença é que nesta aventura o CD não será usado. Isto significa que você vai ter que representar todas as pessoas que os personagens encontram. Terá que inventar vozes e decidir exatamente o que falar. A aventura dá algumas sugestões de diálogos, mas agora é você quem tem o controle.

Seus jogadores também precisarão representar integralmente seus personagens. Isso significa muito mais do que decidir o que os personagens devem falar. Até agora, os jogadores tiveram dicas do que deveriam fazer e o que os heróis fizeram no CD. Agora terão que pensar e tomar todas as decisões e atitudes.

!



Espaço Selvagem – Cenário do Mestre

Espaço Selvagem — Uma versão fantástica do espaço sideral, onde barcos voam entre os planetas. Nesse espaço, há ar e gravidade, assim como em terra firme.

Nave-martelo — Um tipo de barco que viaja através do espaço. Uma Nave-martelo se parece com uma mistura de navio com um tubarão-martelo. Outras naves incluem: naves-polvo; nautilóides e naves-dragão.

A segunda mudança é a do cenário. Essa aventura está localizada no Espaço Selvagem, um lugar muito diferente de castelos, ruínas e casas assombradas. As aventuras para nossos heróis devem ser diferentes, afinal de contas, este é um jogo de fantasia! Isso significa que as coisas podem ser tão fora da realidade quanto se desejar – e ESPAÇO SELVAGEM vai muito além do permitido pela razão.

Finalmente, essa aventura possui um tipo diferente de mapa. Ela não acontece em um conjunto de salas como um castelo ou uma casa. "Atravessando o Espaço Selvagem" mostra várias rochas flutuando no espaço e duas aeronaves de fantasia. Cada rocha é um lugar diferente na aventura, separadas das outras por uma distância enorme. Cada asteróide só pode ser alcançado com espaçonaves. Os jogadores escolhem para qual asteróide viajar e quando.

A Aventura

Já que a história tem lugar no Espaço Selvagem, é uma boa idéia saber do que trata essa aventura.

Começa quando o capitão Blotomus voa do céu e aterriza em uma cidade (de verdade!). Ele estava voando pelo espaço com sua nave-martelo quando foi atacado por piratas espaciais. Depois de uma luta em que toda a sua tripulação foi capturada, o capitão conseguiu fugir em sua nave, que por estar bastante danificada para viajar pelo espaço, o capitão decidiu pousá-la na cidade para reparos e para contratar uma nova tripulação.

O capitão Blotomus precisa de algo mais do que simplesmente uma tripulação. Também quer resgatar sua antiga equipe. O único problema é que ele não sabe exatamente onde eles estão. O capitão sabe que estavam sendo liderados por Raver, um neogi (veja a página 15 do Livro de Monstros e Tesouros). O capitão Blotomus acha que eles estão presos em uma dupla de asteróides, onde Raver, às vezes, se escondia.

Para completar a aventura, os jogadores devem viajar com o capitão Blotomus para três asteróides diferentes, salvando alguns membros da tripulação, e finalmente seguindo Raver para resgatar o restante do pessoal. Isto precisa ser feito rapidamente, pois Raver não vai ficar nesta parte do espaço para sempre.

Começando

Esta aventura começa depois que os personagens escaparam do Morro do Tormento e retornaram a cidade. Antes de desenhar o mapa da aventura, informe aos jogadores que os seus personagens estão na cidade e pergunte a cada um o que está fazendo. As respostas devem ser mais ou menos do tipo: "Estou na taverna afiando minha espada" ou "Meu personagem está no templo, recuperando-se dos ferimentos." Tome nota do que cada jogador lhe disser.

Depois que os jogadores falarem o que estão fazendo, a nave do capitão Blotomus voa pelo céu e aterriza no centro da cidade. Leia o seguinte para seus jogadores:

> Uma sombra negra flutua sobre a cidade como uma nuvem de chuva. É estranho, pois até agora o céu estava limpo. De repente, a sombra pára de se mexer sobre a cidade e começa a encolher. Então vocês escutam uma voz vinda dos céus!
> "Ei, vocês aí de baixo! Eu sou o capitão Blotomus. Limpem seus portos para minha descida, marujos!"
> Olhando para cima, vocês vêem uma estranha nave voadora descendo na praça central da cidade.

Agora deixe seus jogadores decidirem o que cada herói vai fazer. Alguns deles podem simplesmente observar e esperar, enquanto outros podem decidir que está acontecendo um ataque à cidade. Alguma confusão pode ser engraçada, mas não deixe uma batalha começar. O capitão Blotomus não quer brigar. Está aqui para encontrar ajuda e, se for atacado, vai nocautear alguns heróis para fazê-los parar (mas não vai matar ninguém).

Uma vez que a nave pousar, o capitão Blotomus descerá de sua prancha. Ele é um giff (veja a página 10 do Livro de Monstros e Tesouros). Os giffs são homens-hipopótamos grandes, barulhentos, bem-humorados e adoram uma boa briga. O capitão é o melhor exemplo de um giff.

Você precisa explicar para os jogadores o que está acontecendo e porque a nave está aqui. Não há nada para ser lido, e esta é uma chance para você tomar suas próprias decisões sobre o que falar. Ao invés de simplesmente dizer aos jogadores o que fazer, finja que é o capitão Blotomus. Diga coisas do tipo "Eu éstarr viajando quando uma nave pirrata aparrecer..." ou "Arghh, eles pegar minha tripulação. Eu precisar de ajuda para resgatar minhas companheiros". Não tenha medo de inventar. Use o capitão Blotomus para se divertir. Ser um Mestre não é um trabalho tão sério!

Eventualmente o capitão se oferecerá para contratar os heróis. Ele começará pagando até 100 peças de ouro e "dividir o saque". Pode ser convencido a pagar até 200 peças de ouro, mas ele não gostaria. Só elevará suas ofertas se for convencido. Novamente, utilize qualquer discussão sobre pagamento para se divertir.

Quando os heróis concordarem em juntar-se ao capitão, ele dirá a eles para se prepararem para partir em 4 horas, quando os reparos estarão prontos. Se os jogadores não quiserem ir, diga a eles que nenhuma aventura acontecerá enquanto não partirem com ele.

Capitão Blotomus (Giff): Inteligência: Baixa; Tendência: Ordeiro (honrado); Categoria de Armadura: 6; Movimento: 6; TAC0: 17, Número de ataques: 1; Dano: 1d6+7; Resistência 16; Ataques especiais: Batida de cabeça (2d6 pontos de dano); Defesas especiais: 10% de proteção à magia (10% das vezes as magias não funcionam nele); Tamanho: Grande (2,70 metros); Experiência em pontos: 0 (os heróis não ganham pontos se matarem o capitão).
Pontos de Vida: 20

Na aventura, o capitão Blotomus é um amigo dos personagens. É como ter um outro herói no grupo. Porém, ele é controlado somente pelo Mestre. Isso significa que nenhum jogador pode dizer o que ele vai fazer ou falar, como eles fazem por seus heróis. Para esta aventura, eles podem controlar o capitão, mas você deve interferir sempre que achar que o capitão não faria uma ação proposta, ou agiria diferente.

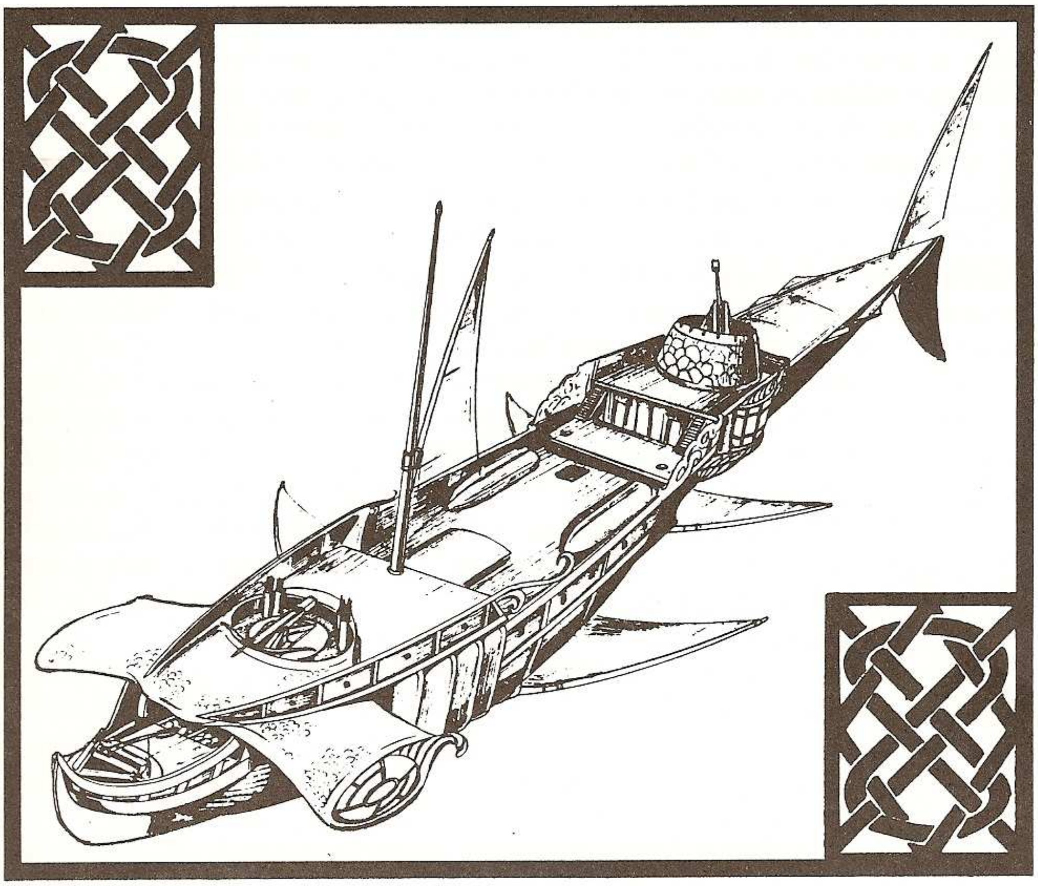
Suponha que o grupo chegue a um asteróide com uma caverna. Os jogadores estão com medo de algo terrível que possa estar lá dentro, então eles dizem: "Capitão Blotomus entrará e nos dirá o que viu". Você sabe que o capitão não é idiota. Os outros estão com medo de entrar, então deve ser algo perigoso. Você pode dizer: "Não, o capitão não vai fazer isto, ele ficará no navio".

O capitão gosta de uma boa luta, e irá para a briga não importando o que os heróis façam. Porém, você precisa lembrar aos seus jogadores o quão importante ele é, e porque devem mantê-lo vivo! Sem o capitão, o grupo não saberá manobrar o navio, nem achar o caminho de volta para casa. Torne isto bem claro aos seus jogadores (o capitão recua sempre que estiver com menos de 4 PVs. Você deve ter pena dos jogadores se o capitão Blotomus cair morto por causa de um golpe de sorte. Deixe ele inconsciente, ao invés de morto, e permita que magias curativas o tragam de volta à consciência).

Capitão Blotomus

O capitão é um grande e acinzentado hipopótamo. Ele usa um velho uniforme de capitão, com calças azuis, jaqueta vermelha, várias divisas douradas e medalhas (ele realmente gosta de medalhas). Fala com um tom explosivo e sempre diz coisas como "companheiro", "marujo" e "arrgh".

A única coisa que Blotomus teme é perder sua preciosa nave-martelo. Fora isso, ele sempre está preparado para qualquer luta.



Navegando

Depois de consertar o navio, o capitão está pronto para partir. Por sorte, para os heróis, o navio giff é muito fácil de se pilotar. Tudo o que eles devem fazer é seguir as simples instruções do capitão Blotomus. Descreva para seus jogadores como a nave levanta vôo e deixa a terra para trás. Com eles a bordo, ela sobe alto no céu azul e mergulha na escuridão do espaço. Como este é um espaço de fantasia, os heróis não precisam vestir trajes espaciais, nem se preocupar com o frio quando se afastarem do sol. Estas coisas não acontecem por aqui!

Uma vez longe do planeta, o capitão se volta para a tripulação e diz "Eu sempre comandar uma nave justo. Então ser com vocês. Parra onde defemos ir, marujos?"

Neste ponto, abra o cenário do Espaço Selvagem. Você perceberá que ele é diferente dos outros. Em vez de prédios cheios de salas, o cenário mostra três asteróides e duas naves. Uma delas é a nave-martelo em que os heróis se encontram. A outra, uma nave-dragão, é a nave do neogi. A nave-dragão e todos os asteróides estão conectados à nave-martelo por meio de pranchas.

Cada encontro da aventura utiliza uma parte do cenário. Os encontros sempre começam com os heróis na nave-martelo. O capitão Blotomus, então, coloca uma prancha ligando a nave a um dos lugares, à nave-dragão, ou aos asteróides. Os dois lugares unidos é onde se passa o encontro. Todos os outros locais e pranchas não existem para esse encontro.

Os jogadores devem olhar no cenário e indicar em que localização eles gostariam de ir. Se apontarem para a nave-dragão, você dirá: "Onde vocês pretendem encontrá-la?"

Eles não podem responder a pergunta até juntarem pistas suficientes nos três asteróides, portanto, ainda não podem ir até a nave.

Movimento no Espaço Selvagem

Movimentar-se no estranho mundo do Espaço Selvagem é mais difícil do que em salas normais. Coisas como a gravidade são diferentes de um lugar para o outro. Personagens e monstros movem-se com metade da velocidade normal em asteróides e nas naves.

Área 1. O Asteróide da Pedra da Coroa

Somente o asteróide A e sua prancha estão em jogo. Os outros podem ser vistos apenas como pequenos pontos afastados.

Alguns dos robgoblins de Ravers amotinaram-se recentemente, então o neogi os deixou na pedra da coroa. Eles são um grupo infeliz, com pouca comida e água. Se não escaparem logo, com certeza morrerão.

Quando a nave-martelo se aproximar da rocha, peça aos jogadores que façam testes de Sabedoria. Qualquer herói que consiga passar no teste enxerga um pequeno filete de fumaça saindo por trás da coroa de pedra. A coroa é o ponto mais alto do asteróide.

Os robgoblins viram a nave se aproximar, e estão escondidos no asteróide. Eles atacam quando os heróis chegam à coroa. Desejam roubar a nave, e tentarão correr para bordo e puxar a prancha antes que os heróis possam detê-los. Se conseguirem, os heróis terão que, corajosamente, pular o intervalo entre a nave e o asteróide para chegar a bordo. Aqueles que tentarem deverão fazer um teste de Destreza para saber se foram bem-sucedidos. Aqueles que falharem, estão no espaço entre o navio e a rocha, e devem ser resgatados por qualquer um que lhes jogue uma corda.

Se três robgoblins forem mortos, o resto deles se renderá. Afinal, preferem ser resgatados como prisioneiros do que morrer ali.

Robgoblins (6): Inteligência: Média; Tendência: Ordeiro e mau (vil); Categoria de Armadura: 5; Movimento: 9; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 2d4 (maça-estrela), 1d8 (flecha); Resistência: 17; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Normal (2,00 metros); Experiência em pontos: 35 cada (pontos são ganhos quando se mata ou rende um robgoblin).
Pontos de Vida: (1)9 (2)7 (3)6 (4)5 (5)5 (6)4

Qualquer robgoblin capturado pode ser interrogado pelos heróis. Os robgoblins mentirão sobre o motim (isto iria fazê-los parecer não confiáveis), mas contam que Raver disse algo sobre visitar a Pedra de Bral, depois de parar na Pedra das Três Irmãs. O capitão Blotomus já ouviu falar destes locais e sabe chegar até lá. Porém, ele precisa saber a rota que Raver tomou para a Pedra de Bral.

O capitão Blotomus não deixará os robgoblins na pedra, nem matará um prisioneiro indefeso. Se os heróis fizerem isto, ele os deixará de volta à terra e arranjará novos heróis para ajudá-lo.

A Pedra de Bral — Uma enorme cidade asteróide, que flutua pelo espaço.

Área 2. As Três Irmãs

Somente o asteróide B e sua prancha estão no jogo. Quando a nave-martelo chegar perto, leia o seguinte trecho para seus jogadores:

> Depois de navegar pela escuridão do espaço por horas, uma estrela brilhante aparece do nada. Neste ponto, o espaço é preenchido por uma cantoria e barulho de potes e panelas batendo.

O capitão Blotomus manobra sua nave para o brilhante asteróide, e enquanto a nave chega perto, os heróis podem ver uma caverna brilhante em um dos lados do asteróide. Acima da caverna, está uma placa. O asteróide é, na verdade, a Parada das Três Irmãs, uma taverna flutuante do espaço!

O capitão abaixa a prancha e avisa aos heróis "Esta serr uma grande parada para pirratas e outras problemas. Eu não ser bem-vista lá, mas se vocês forem, poderão descobrir onde estar Raver".

Dentro do asteróide há uma única e iluminada sala. Ela é mobiliada com pequenas mesas e cadeiras e uma enorme prateleira com grandes barris está alinhada na parede do fundo. Quatro marinheiros espaciais encontram-se sentados nas mesas da taverna.

Este é um encontro diferente para os heróis. Até agora eles brigaram ou enganaram monstros para ganhar. Neste caso os heróis querem obter informações. Para consegui-las, eles terão que conversar, ao invés de lutar. Como Mestre, você terá que falar todas as frases das pessoas com quem eles conversarem.

Assim que os heróis entrarem, faça a parte da atendente (ou garçonete). Pergunte aos heróis se eles querem bebida ou comida. Se os heróis responderem que não, a atendente não gostará deles – afinal, não estão gastando dinheiro. Ela não responderá as perguntas dos heróis.

Se eles comprarem comida (5 peças de prata por herói) ou beberem (2 peças de prata por herói), a atendente os achará legais. Ela responderá qualquer pergunta, desde que não a coloque em encrenca. Se os heróis comprarem alguma coisa e derem dinheiro para ela (pelo menos 10 peças de ouro), a atendente achará os heróis supersimpáticos, e responderá a qualquer pergunta.

Depois deste encontro, pergunte aos heróis o que eles vão fazer. Incluindo a atendente, há ainda quatro pessoas com quem os heróis podem conversar. Abaixo, a descrição de como cada um deles age e o que sabem.

- **Atendente.** A sua ajuda depende de quanto dinheiro ela recebeu. Ela sabe que Raver passou por aqui de manhã, mas não sabe onde o neogi está. Boa parte da tripulação estava machucada, como se eles tivessem saído de uma briga.
- **Mercenário aposentado.** A menos que os heróis provem que são machos, esse velho mercenário não os ajudará em nada. Resmunga para eles e os desafia a uma disputa. Alguma coisa como braço de ferro ou atirar facas em um alvo. Você pode pensar em outras disputas. O mercenário somente está interessado em disputas físicas. Por exemplo, ele não jogará xadrez. A maioria dos desafios pode ser resolvida com testes de Força ou Destreza. Qualquer um que jogue o maior número em um *teste de resistência* com sucesso vence. Se algum deles falhar no teste, perde. Se ambos falharem, jogue novamente.

  A Força do mercenário é 15, a Destreza é 12 e a Constituição é 16. Se alguém vencer o velho mercenário, ele acha o grupo macho o suficiente para perguntar o que quiserem, desde que lhe paguem uma bebida. Ele ouviu que Raver irá usar a passagem estrelada para chegar até sua próxima parada.
- **Bêbado.** Esse mal consegue parar em pé. Se os heróis pararem para conversar, ele vai murmurar alguma coisa e cair duro. Pagar um drinque para ele somente fará as coisas piorarem. Ele não sabe nada de útil, mas não dirá isso aos jogadores logo de cara.
- **Espião elfo de Raver.** Esse elfo maligno é, na verdade, um espião de Raver que ficou para trás para verificar se alguém seguiria o neogi. Ele dirá aos heróis para irem até a grande rocha (o asteróide C). É uma armadilha.

O capitão Blotomus sabe onde a passagem estrelada e a grande pedra estão. Saber sobre a passagem estrelada não é o suficiente, pois ela possui um grande número de estrelas e asteróides. Qualquer um deles poderia ser esconderijo para Raver. Se os jogadores souberem da pista do asteróide A (a Pedra de Bral) e a Área onde o asteróide está (a passagem estrelada), eles podem seguir Raver.

Qualquer herói poderá começar uma briga na taverna, mas todos os presentes se juntam para brigar contra eles. Eles batem e chutam (1d2 pontos de dano para um chute ou soco), mas não usarão armas ou magias a menos que os heróis o façam antes.

Área 3. A Grande Rocha

Somente o asteróide C e sua prancha estão em jogo.

Os heróis irão para o asteróide somente se forem enganados pelo espião de Raver. O neogi deixou uma armadilha para eles na Grande Pedra. No topo da Área mais afastada do navio está uma placa dourada. Há um grande rubi vermelho no topo da placa.

O rubi está preso a seis fios. Se for levantado sem que se cortem os fios, seis bestas escondidas na placa dispararão. Cada personagem na placa poderá ser atacado duas vezes (totalizando seis ataques). Se houver mais de três heróis na placa, todos serão atacados uma vez só, e o mais próximo do rubi, duas. Os arcos possuem TAC0 17 e as flechas causam 1d6 de dano. As bestas não serão removidas da placa.

A armadilha pode ser encontrada por um ladrão, ou por uma *Encontrar Armadilhas*. As bestas só serão desarmadas por um ladrão, com um teste de desarmar armadilhas.

O rubi não passa de um pedaço de vidro colorido. A placa é feita de ferro, pintada como se fosse ouro. Embaixo do rubi, está um bilhete:

> Este é só um aviso, Blotomus. Da próxima vez usarei flechas envenenadas. Pare de me perseguir, ou você morrerá.

Área 4. A Nave-dragão

Depois que os heróis descobriram as pistas das Áreas 1 e 2, eles podem caçar a nave de Raver. Sabendo que Raver está indo para a Pedra de Bral pelo caminho da passagem estrelada, o capitão Blotomus saberá onde encontrar o neogi. "Vamos em frente!". Ele quer que a nave se mova na maior velocidade possível.

Diga aos seus jogadores que o giff parece nervoso e tenso. Se perguntarem sobre Raver e sua tripulação, o giff avisará a eles sobre as forças que irão enfrentar. Raver tem a si mesmo – um neogi – e oito robgoblins com ele. Será uma luta dura. Os heróis podem querer se preparar para a batalha.

Após algumas horas de viagem, a nave-dragão pode ser observada. *Jogue para ver se o neogi é surpreso. Desta vez os heróis não podem ser surpreendidos.* Não importando qual sejam os números tirados, as duas naves se movem até a distância dos mísseis. No deck da nave-dragão estão oito robgoblins, e o capitão neogi. Somente três deles possuem arcos (mas todos possuem maça-estrela). O resto não pode fazer ataques à distância.

- **Se Raver é surpreendido:** Os heróis têm uma rodada para atirar na nave. O inimigo não revida. Na rodada seguinte, as duas naves podem atirar. Na terceira rodada, as duas naves se encontram.
- **Se Raver não é surpreendido:** Os heróis não ganham a rodada extra, e as duas naves podem atirar nas duas primeiras rodadas. Na terceira, as naves se encontram.

Uma vez que as naves se encontram, o capitão Blotomus abaixa a prancha na nave-dragão. Os membros estão nas posições marcadas no cenário do Mestre, na página 45.

Os heróis podem passar para a nave inimiga pulando sobre o vazio entre naves ou pela prancha. Heróis que escolherem pular o vão devem fazer um teste de

Destreza. Se o teste for bem-sucedido, então eles aterrizam na nave inimiga e podem atacar. Os que falharem devem perder uma rodada para subir até a proa, pois não podem atacar ainda. Heróis que avançam pela prancha precisam derrotar os robgoblins antes de atingir a proa. Como a prancha é muito estreita, somente um herói de cada vez pode passar pela prancha, e tem uma penalidade de -1 para as jogadas de ataque.

Se os personagens ficarem em apuros durante a batalha, o capitão Blotomus irá ajudá-los. Em primeiro lugar, ele gritará algumas táticas para os heróis. Essa é uma maneira de você ajudar sem, necessariamente, dizer o que devem fazer. Boas táticas incluem atacar o neogi com magias, manter um arqueiro para dar cobertura, e colocar ladrões atrás dos inimigos para um *ataque pelas costas*. Se os heróis ainda precisarem de ajuda, o capitão Blotomus entrará na batalha.

Raver usará suas magias primeiro, e depois atacará corpo a corpo. No combate corpo a corpo, ele usa sua mordida venenosa e retarda os heróis se eles falharem em seus *testes de resistência*. A batalha termina quando Raver for derrotado. Qualquer robgoblin ainda sobrevivente se renderá. Eles não pretendem continuar no espaço sem um capitão, porém, enquanto Raver viver, os robgoblins lutarão até a morte.

Robgoblins (8): Inteligência: Média; Tendência: Ordeiro e mau (vil); Categoria de Armadura: 5 (cota de malha); Movimento: 9; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 2d4 (maça-estrela), 1d8 (flecha); Resistência: 17; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Normal (2,00 metros); Experiência em pontos: 35 cada.
Pontos de Vida: (1)9 (2)7 (3)7 (4)5
(5)5 (6)5 (7)4 (8)3

Raver, o Neogi (mago neogi de 3º nível): Inteligência: Alta; Tendência: Ordeiro e mau (vil); Categoria de Armadura: 3; Movimento: 6; TAC0: 15; Número de ataques: 3 ou magia; Dano: 1d3/1d3/1d6; Resistência: 14; Ataques especiais: Mordida com veneno – age como *Lentidão* por 1d8 rodadas se o teste contra veneno falhar; Defesas especiais: Magias *Dardos Místicos* x2, *Esfera Flamejante*; Tamanho: Pequeno (90 centímetros); Experiência em pontos: 1.400.
Pontos de Vida: 17

Vasculhando a nave depois do combate, os heróis acham, no andar inferior, a tripulação do capitão Blotomus que havia sido capturada. Eles também encontram o tesouro saqueado pelo neogi. Depois do capitão pegar a sua parte, o grupo recebe 1.000 peças de ouro para dividirem entre eles. Cada herói também ganha um objeto mágico. Você decide o que dar para cada um deles, mas nenhum herói deve ganhar armas ou armaduras maiores do que +2. Escolha itens mágicos que se encaixem com os personagens, por exemplo: um manto dos elfos para um ladrão ou uma varinha de dardos místicos para o mago. Ou você pode rolar os dados aleatoriamente para estes tesouros na Tabela da página 27 do Livro de Monstros e Tesouros.

Conclusão

Se os heróis resgatarem a tripulação, o giff será muito grato a eles. Pagará a quantia combinada entre eles e os levará à cidade. Lembre-se que o capitão Blotomus é um amigo – algum dia ele pode retornar!

O total de pontos de experiência que os personagens ganharam por derrotarem os monstros são distribuídos entre os jogadores. Como sempre, mande seus jogadores conferirem suas fichas para ver se algum personagem ganhou um nível novo, e dê os parabéns a eles pela aventura terminada.

Sob a Montanha do Medo

Congratulações – você tem sido um Mestre há três aventuras. Nelas aprendeu os elementos básicos de personificação e a ser um bom Mestre. Agora é a sua vez de tentar alguma coisa mais ambiciosa – uma chance de ir sozinho.

Você já deve ter percebido que esta aventura não é como as anteriores. A coluna lateral com ícones não existe, e não há diálogos. As Áreas nesta aventura não têm tantos detalhes ou instruções.

Uma outra grande mudança nesta aventura é que ela não tem um objetivo para os heróis cumprirem. Na "Tumba de Demara" os heróis tiveram de recuperar a *orbe*. No "Espírito do Morro do Tormento" eles precisaram achar um jeito de fugir. Em "Atravessando o Espaço Selvagem", resgataram a tripulação do capitão Blotomus. Assim que os heróis cumpriram seus objetivos, não houve mais motivos para voltar ao castelo, à casa velha, ou aos asteróides.

"Sob a Montanha do Medo" não possui um objetivo em especial ou um objeto para os heróis encontrarem. "Sob a Montanha do Medo" é uma masmorra – uma velha ruína onde moram monstros horríveis. Masmorras e outras ruínas são partes integrantes do mundo do AD&D™. Há locais para os heróis explorarem, recolherem muitos dos tesouros perdidos. Diferente das outras aventuras, "Sob a Montanha do Medo" não tem que acabar.

Antecedentes

"Sob a Montanha do Medo" pode não ter um objetivo específico, mas assim mesmo possui uma história. Toda aventura precisa ter alguns antecedentes para explicar como as coisas foram parar ali. Isso ajuda o Mestre a fazer escolhas sobre o que deve acontecer em seguida.

Séculos atrás, o mago maligno Azazabus construiu uma casa para ele, chamada Montanha do Medo. Todos os tipos de monstros malignos vieram para ajudálo. Ele os pagou muito bem e ainda deu recompensas para alguns. Por vários anos os monstros saquearam as fazendas e estradas próximas, enquanto o mago trabalhava em seus experimentos nos laboratórios subterrâneos.

Quando o mago finalmente desapareceu, os monstros ficaram e tomaram o lugar para eles. A masmorra é um bom lugar para se viver, e é muito fácil de se defender. Os monstros estão vivendo lá por algumas centenas de anos.

Atualmente, o chefe de Karameikos tem expandindo seus domínios para incluir as terras próximas à masmorra de Azazabus. Ele quer todos os monstros removidos, porque são péssimos para o reino. Como recompensa, os heróis que entrarem na masmorra e se livrarem dos monstros podem ficar com qualquer tesouro que encontrarem. Os jornais de todas as cidades de Karameikos estão anunciando o fato para todos os aventureiros que se interessarem.

Os heróis provavelmente não sabem da história da masmorra de Azazabus. Para falar a verdade, conhecem pouco sobre o local. Tudo o que sabem é que o rei quer os monstros perseguidos e destruídos. Os fazendeiros podem explicar como entrar na masmorra. É claro que os fazendeiros acham que os heróis são muito machos ou muito idiotas.

Jogando a Aventura

Essa é uma longa aventura. Os heróis não serão capazes de enfrentar todos os monstros na primeira tentativa. Precisarão planejar cada invasão, matar o maior número de monstros que puderem, e fugirem antes que fiquem machucados demais para isso. Uma vez na cidade, eles podem recuperar-se e memorizar novas magias. Depois, podem voltar e matar mais monstros. Provavelmente acontecerão várias viagens para esvaziarem a masmorra. Se eles conseguirem!

Esta masmorra possui mais de um nível de profundidade. O nível superior não é tão difícil para se aventurar, e é um bom local para aventureiros do primeiro nível. O segundo nível é um pouco mais perigoso. É ideal para personagens do segundo nível. Cada andar para baixo é mais difícil e perigoso do que os anteriores (fornecemos os dois primeiros aqui). Escadas, buracos e velhos corredores de minas ligam as salas na masmorra. É claro, os heróis não têm que aventurar-se em todas as salas.

Arrumando as Coisas

Antes de começar a aventura, o Mestre precisa examinar o cenário da Montanha do Medo para ver onde as portas estão. Elas não são mostradas no cenário dos jogadores. Quando eles conseguirem ver uma porta, coloque-a no cenário indicando-a com um dado ou uma moeda, e diga aos jogadores o que seus personagens vêem. Você também deve decidir quais das três portas estão trancadas e onde estão as portas secretas. Apenas escreva um "T" nas portas trancadas e um "S" nas secretas nos locais demarcados.

Quando você estiver pronto para jogar, coloque o cenário dos jogadores da Montanha do Medo. Esta é a primeira e mais simples aventura da masmorra. Para

ela, os jogadores podem ver o cenário todo, mas não sabem o que os espera. Os túneis do começo estão marcados no cenário do Mestre. Os heróis podem decidir entrar na masmorra pelo túnel de entrada.

Masmorra Nível 1

Esse nível da masmorra é designado para personagens do primeiro nível. Se os personagens limparem todas as salas e se livrarem de todos os monstros, eles terão pontos de experiência para passarem para o segundo nível. Já que não há uma história ou um objetivo, não há nenhum ponto de experiência em completar a aventura.

Área 1. A Sala Baixa

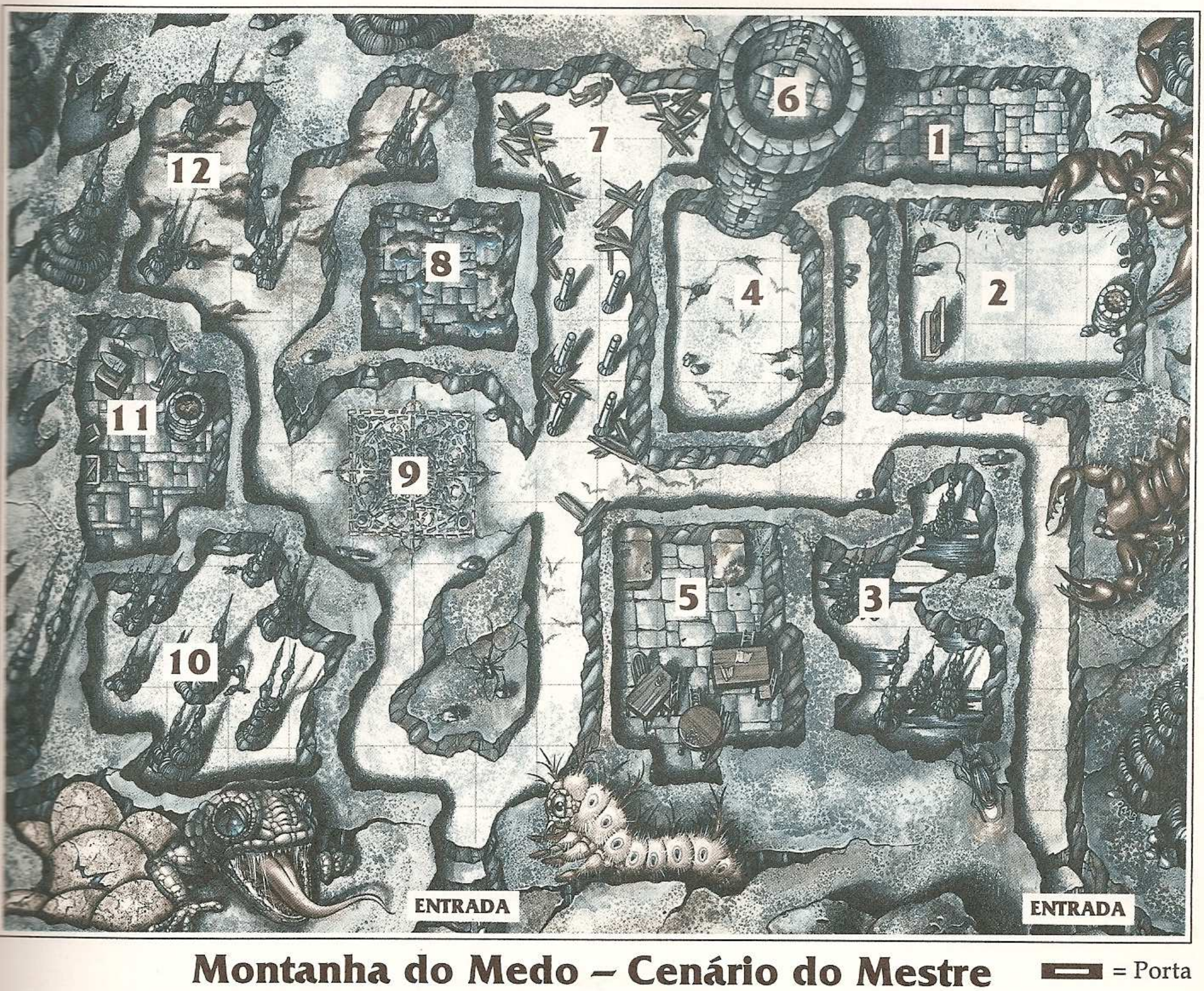
Existem cinco kobolds nessa sala. Eles capturaram um gnomo e estão discutindo sobre o que fazer com ele. O gnomo está amarrado em um canto. Os kobolds atacam os heróis assim que eles entram na sala.

A sala é feita de pedras enormes e lisas. O teto é muito baixo, com cerca de 1,5 metro de altura. É perfeito para kobolds, gnomos e anões, mas não para humanos e elfos. Humanos e elfos subtraem 1 ponto de suas jogadas de ataque (-1 de penalidade).

O nome do gnomo é Tinker. Ele está procurando por uma pena de prata especial, pois precisa dela para seu novo projeto. Ele não vai dizer do que se trata o projeto, porque, afinal de contas, é secreto.

Se os personagens resgatarem Tinker, receberão um adicional de 100 de experiência em pontos por fazerem um bom trabalho. Ele não irá com eles para dentro da masmorra. Ele já tem a pena (está em seu bolso) e está indo para casa.

Kobolds (5): Inteligência: Média; Tendência: Ordeiro e mau (vil); Categoria de Armadura: 7 (corselete de couro e escudo); Movimento: 6; TAC0: 20; Número de ataques: 1; Dano: 1d6 (espada curta); Resistência: 19; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Pequeno (90 centímetros de altura); Experiência em pontos: 7 cada.
Pontos de Vida: (1)3 (2)2 (3)2 (4)1 (5)3



Montanha do Medo – Cenário do Mestre = Porta

Tesouro: 50 peças de ouro e 150 peças de prata nos bolsos dos kobolds.

Gnomo Tinker: Inteligência: Alta; Tendência: Ordeiro; Categoria de Armadura: 7 (corselete de couro); Movimento: 6; TAC0: 20; Número de ataques: 1; Dano: Pela arma que estiver carregando; Resistência: 14; Tamanho: Pequeno (90 centímetros de altura); Experiência em pontos: 0 (os heróis não ganham experiência por matá-lo).
Pontos de Vida: 5 (normalmente 8)

Área 2. A prisão

Existem quatro esqueletos pendurados em correntes de ferro nas paredes. Quando todos os personagens entrarem na sala, a porta se fechará magicamente atrás deles. Os esqueletos arrancarão suas correntes da parede e atacarão os personagens. A porta não está trancada, somente fechada.

Se um clérigo tentar usar o *poder da fé* antes que eles ataquem, nada acontece. Ele pode usar o *poder da fé* depois do combate começar. Se um personagem atacar os esqueletos antes deles se libertarem das correntes, a porta se fechará e o resto dos esqueletos atacará o personagem. Isso pode prender alguns personagens fora da sala.

A sala é uma prisão antiga, há correntes e algemas nas paredes e no chão. É muito poeirenta, e teias de aranha cobrem os cantos e os esqueletos (antes deles atacarem). Em um canto está um pequeno baú fechado.

Esqueletos (4): Inteligência: Nenhuma; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 7; Movimento: 12; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1d6; Resistência: 17; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Imunes a *Sono, Enfeitiçar, Imobilizar* e *Medo*. Armas perfurantes e cortantes fazem metade do dano a esqueletos; Tamanho: Médio (2 metros); Experiência em pontos: 65 cada.
Pontos de Vida: (1)3 (2)5 (3)2 (4)3
Tesouro: 200 peças de ouro dentro do baú

Área 3. A Caverna Aquática

Existem dois besouros gigantes de fogo nessa sala. Os besouros estão cavando para fazê-la maior. Já que essa é a casa deles, atacarão os personagens assim que eles entrarem na sala.

A caverna possui 1 ou 2 centímetros de água no chão. Água também está pingando do teto em vários lugares.

Besouros Gigantes de Fogo (2): Inteligência: Nenhuma; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 4; Movimento: 12; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 2d4; Resistência: 17; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Pequeno (80 centímetros); Experiência em pontos: 35 cada.
Pontos de Vida: (1)6 (2)4
Tesouro: Nenhum

Area 4. A Alcova

Existem seis ratos gigantes nesta sala e a toca onde vivem. Eles não encontram comida há alguns dias. Estão tão famintos que atacarão os personagens no mesmo instante.

A sala possui paredes e teto de pedra, e um chão imundo. O chão é grande o suficiente para os ratos, mas não para os personagens.

Ratos Gigantes (5): Inteligência: Semi; Tendência: Neutro e mau (egoísta); Categoria de Armadura: 7; Movimento: 12; Nadando: 6; TAC0: 20; Número de ataques: 1; Dano: 1d3; Resistência: 19; Ataques especiais: Cada mordida tem 1 chance em 20 de passar uma doença terrível; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Minúsculo (60 centímetros); Experiência em pontos: 15 cada.
Pontos de Vida: (1)2 (2)3 (3)1 (4)3 (5)4
Tesouro: Cinco gemas valendo 210 peças de ouro estão escondidas nos buracos. As gemas são: uma ágata (valendo 10 peças de ouro), dois pedaços de quartzo (valendo 50 peças de ouro cada) e duas granadas (valendo 100 peças de ouro cada). Os personagens somente acharão estas gemas se procurarem nos buracos.

Área 5. A Sala de Guerra

Existem quatro orcs nessa sala, e estão armados com machados de batalha e arcos leves. Todos estão dormindo, menos o capitão. Quando os personagens abrirem a porta, o capitão orc vai gritar e acordar os outros, a menos que ele seja surpreendido.

Somente o capitão orc pode atacar na primeira rodada. Ele tem um machado de batalha +1. Os outros três orcs não atacam até a próxima rodada, pois eles estão pegando seus equipamentos, mas podem ser atingidos automaticamente na primeira rodada. Os jogadores não precisam fazer jogadas de ataque para acertá-los.

As paredes, o teto e o chão são feitos de pedra. Camas de madeira, velhas e inseguras, são as únicas mobílias na sala. Em um canto está um baú de madeira.

Orcs (3): Inteligência: Média; Tendência: Ordeiro e mau (vil); Categoria de Armadura: 7 (corselete de couro e escudo); Movimento: 9; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1d8 (machado de batalha); Resistência: 19; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Normal (1,80 metro); Experiência em pontos: 15 cada.
Pontos de Vida: (1)2 (2)5 (3)3

Capitão Orc (1): Inteligência: Média; Tendência: Ordeiro e mau (vil); Categoria de Armadura: 6 (corselete de couro e escudo); Movimento: 12; TAC0: 18; Número de ataques: 1; Dano: 1d8+1 (machado de batalha); Resistência: 19; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Normal (1,80 metro); Experiência em pontos: 35.
Pontos de Vida: 7
Tesouro: O capitão possui um machado de batalha +1. O baú trancado possui 6.000 peças de bronze (que equivalem a 60 peças de ouro). Há uma armadilha no baú. Qualquer um que o abra sem remover a armadilha é atingido por um esguicho de ácido que faz 1d4+1 pontos de dano.

Área 6. A Torre

O mago do segundo nível chamado Kordak e seu escravo zumbi estão acampados na masmorra temporariamente. O mago está tentando estabelecer um quartel general na velha casa de Azazabus. Ele primeiro tentará convencê-los a ajudá-lo. Ele quer que matem o urso negro da Área 7. Uma vez que os personagens façam isso, ele os pegará despreparados. Se recusarem-se, ele atacará os personagens imediatamente. Quando atacar, o zumbi distrairá o grupo enquanto o mago conjurará uma *Enfeitiçar Pessoas* no mago ou clérigo.

Essa pequena sala é feita de pedra. Há uma cama e uma mesa também de tamanho pequeno, e há buracos escavados na parede, dando a impressão de ser uma escada para subir. Uma enorme pedra bloqueia a passagem para cima. Se ela for mexida, cairá sobre o personagem, causando 1d6 pontos de dano.

Kordak, o Mago: Inteligência: Excepcional; Tendência: Neutra e mau (vil); Categoria de Armadura: 9; Movimento: 12; TAC0: 20; Número de ataques: 1; Dano: 1d4 (adaga); Resistência: 12; Ataques especiais: Magias – *Dardos Místicos* e *Enfeitiçar Pessoas*; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Médio; Experiência em pontos: 120.
Pontos de Vida: (1)2 (2)5 (3)3
Tesouro: Uma pedra de Ion (+1 para Categoria de Armadura) e 1.500 peças de prata em um saco embaixo da mesa, que contém também uma pequena cobra venenosa. É o animal de estimação de Kordak. É necessário um teste para achar armadilhas para descobrir a cobra, ou o personagem pode descobrir se balançar ou cutucar o saco antes de abri-lo. Senão, o primeiro a colocar a mão dentro do saco é mordido automaticamente. Não faça uma jogada de ataque.

Zumbi: Inteligência: Nula; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 8; Movimento: 6; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1d8 (punho); Resistência: 17; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Zumbis sempre perdem a iniciativa, e agem por último na rodada; Experiência em pontos: 65.
Pontos de Vida: 4.

Cobra Venenosa : Inteligência: Animal; Tendência: Neutra; CA: 6; Movimento: 15; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1 + veneno; Resistência: 17; Ataques especiais: Veneno; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Pequeno (1,50 metro de comprimento); Experiência em pontos: 175.
Pontos de Vida: 1

Área 7. O Grande Saguão

Um urso negro fez sua casa nessa sala. Se os personagens não o ameaçarem ou não atravessarem os pilares, o urso não os atacará. Jogado perto de uma das colunas, está o corpo de um homem-lagarto. Um saco está ao lado dele, com algumas moedas espalhadas.

A sala é feita de pedra. Existem pedaços de madeira por toda parte, que foram um dia a mobília.

Urso Negro: Inteligência: Semi; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 6; Movimento: 12; TAC0: 17; Número de ataques: 3; Dano: 1d3 (garra); 1d3 (garra), 1d6 (mordida); Resistência: 16; Ataques especiais: Abraço de 2d4 pontos de dano com um 18 ou mais na jogada de ataque; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Normal (2 metros); Experiência em pontos: 175.
Pontos de Vida: 17
Tesouro: 250 peças de ouro no saco

Área 8. A Sala Lateral

Essa sala não possui monstro. Na parede do fundo há um degrau de pedra, com uma pequena estátua de ouro. A estátua é uma armadilha. Quando tentarem pegá-la, será ativada uma armadilha de dardos. Os dardos disparam da parede, acertando todos na sala. Cada pessoa é atacada por três dardos. Faça ataques para cada dardo. Quando um acerta, provoca 1d2 pontos de dano.

A sala é feita de pedra. As paredes são cobertas de limo e fungos.

Dardos (3 por personagem): TAC0: 15; Dano: 2 pontos.
Tesouro: A estátua vale 500 peças de ouro

Área 9. A Câmara das Cobras

Essa sala possui cinco cobras, que estão espalhadas pelo chão. Se os personagens não entrarem na sala, as cobras os deixarão em paz. Elas não deixarão a sala, mesmo que a porta esteja aberta. Se os personagens entrarem, as cobras atacarão.

As paredes dessa sala são decoradas com pinturas coloridas de dois magos lançando magias um contra o outro. Estranhas bestas malignas estão desenhadas escondidas atrás de árvores e pedras.

Cobras Venenosas (5): Inteligência: Animal; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 6; Movimento: 15; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1 + veneno; Resistência: 17; Ataques especiais: Veneno; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Pequeno (1,50 metro de comprimento); Experiência em pontos: 175 cada.
Pontos de Vida: (1)10 (2)16 (3)6 (4)5 (5)10
Tesouro: Nenhum

Área 10. A Caverna das Estalactites

Existem dois perfuradores nessa caverna, pendurados no teto. Estão escondidos entre as estalactites e são muito difíceis de se ver. Os personagens só conseguirão percebê-los se cutucarem todas as estalactites com uma lança ou ficando embaixo de um deles. Os perfuradores se jogam sobre os personagens quando estes estiverem explorando a área.

Essa caverna possui todos os tipos de estalactites e estalagmites. Há tantas que qualquer arma maior do que uma espada pequena sofre uma penalidade de -2 para todas as jogadas de ataque e dano, pois é impossível manusear uma arma longa no meio de tantos espetos.

Perfuradores (2): Inteligência: Nula; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 3; Movimento: 1; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1d6; Resistência: 17; Ataques especiais: Personagens sofrem -7 nas jogadas de surpresa; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Pequeno (60 centímetros); Experiência em pontos: 35 cada.
Pontos de Vida: (1)1 (2)3
Tesouro: Nenhum

Área 11. A Galeria

Dez gnomos estão reunidos nessa sala. Cinco deles estão armados e parecem bastante valentes, os outros estão trabalhando em um objeto estranho feito de ferro. Os gnomos não querem brigar. Eles conversarão alegremente com qualquer um que não os ataque. Os cinco gnomos armados atacarão se forem provocados, mas não deixarão a sala.

Os gnomos estão aqui para fazer uma catapulta mágica para o rei. Eles precisam de um musgo especial que cresce somente na masmorra de Azazabus. Assim que eles terminarem, voltarão para casa.

O musgo pode ser encontrado na Área 8. Se os personagens conseguirem trazer um pouco para os gnomos, serão recompensados com 100 peças de ouro.

Gnomos (5): Inteligência: Alta; Tendência: Ordeiro; Categoria de Armadura: 7 (corselete de couro); Movimento: 6; TAC0: 19; Número de ataques: 1; Dano: 1d6 (espada curta); Resistência: 14; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Bônus para o *teste de resistência*; Tamanho: Pequeno (90 centímetros); Experiência em pontos: 0 (os heróis não ganham experiência por matarem gnomos).
Pontos de Vida: (1)9 (2)11 (3)5 (4)7 (5)10
Tesouro: 150 peças de ouro, sendo que eles podem dar até 100 se os personagens trouxerem o musgo.

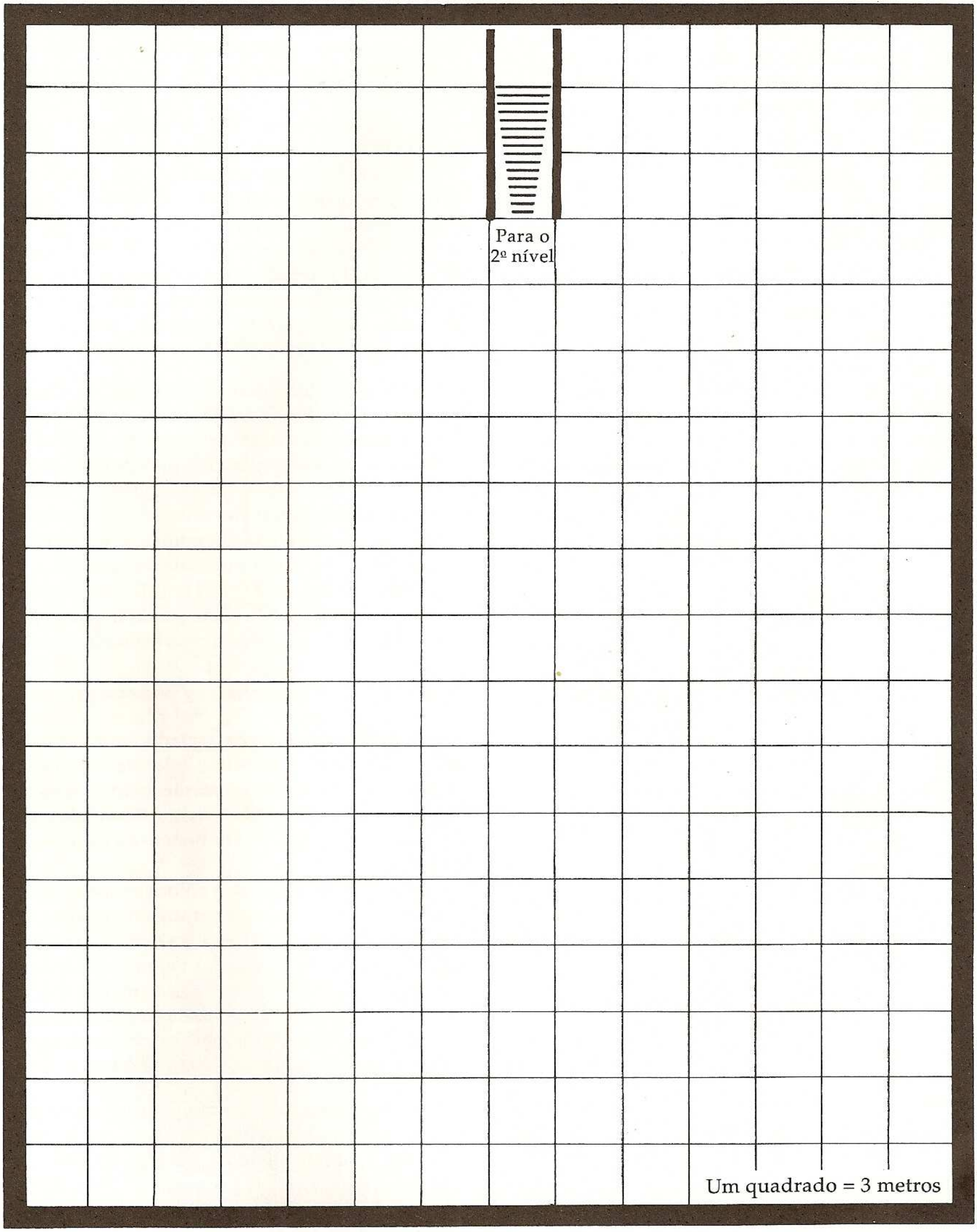
Área 12. A Caverna do Morcego

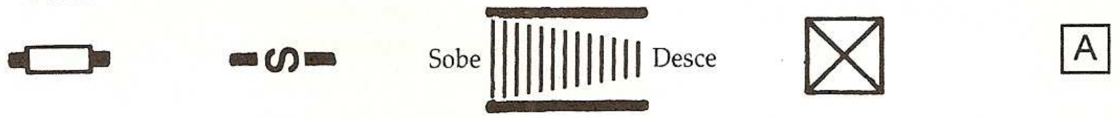
Centenas de morcegos de tamanho normal habitam essa caverna, que também é o lar de seis morcegos vampiros gigantes. Eles atacarão assim que os personagens entrarem na sala. Estarão escondidos em um canto, quietos, pendurados no teto da caverna, entre as estalactites.

Quando um personagem coloca a cabeça na caverna, centenas de morcegos entram em pânico e começam a voar em círculo. Isso deixa as coisas muito complicadas para os personagens verem o que está acontecendo. Morcegos gigantes possuem uma CA 5, porque eles são difíceis de se distinguir entre os morcegos. É impossível atirar flechas nos morcegos por causa da bagunça que os outros causam.

Morcego Gigante (6): Inteligência: Animal; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 5 (normalmente 8); Movimento: 3; Vôo: 18; TAC0: 20; Número de ataques: 1; Dano: 1d2; Resistência: 19; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Não podem ser atingidos por flechas, por causa dos outros morcegos; Tamanho: Médio; Experiência em pontos: 35 cada.
Pontos de Vida: (1)1 (2)3 (3)3 (4)2 (5)4 (6)3
Tesouro: Nenhum

Montanha do Medo Nível 2





Esta página pode ser reproduzida apenas para uso pessoal, autorizado pela TSR, Inc. © 1994, 1995 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.

Segundo Nível da Masmorra

Esse nível da masmorra é projetado para personagens do 2º nível. Quando eles estiverem resolvendo este nível, estarão, simultaneamente, no 3º nível. Como Mestre, você deve desencorajar os jogadores de 1º nível a vagar pelos níveis mais baixos da masmorra. Avise aos jogadores que eles podem encontrar mais do que esperam. Se eles insistirem, deixe-os ir. Os jogadores podem arriscar seus heróis o quanto quiserem.

Onde Está o Cenário?

O 1º nível de "Sob a Montanha do Medo" possui um grande e colorido cenário. Não se preocupe quando você não conseguir achar o outro. Este é seu próximo passo como Mestre, a criação de seus próprios cenários. Para começar, aqui está um quase em branco que mostra as escadas vindo do 1º nível. A passagem começa no espaço marcado "para o 2º nível" (esta etiqueta está no meio do corredor, por baixo da escada). Na parte de baixo da página há símbolos que podem ser úteis quando estiver fazendo seu cenário. Quando for criá-lo, lembre-se que já existem descrições para as salas do segundo nível da masmorra.

Você quer que as salas coincidam em número e descrição. Para maior planejamento, aqui estão as salas deste nível:

- Sala fortificada (com fosso e barricada)
- Biblioteca
- Fornalha (uma caverna)
- Sala molhada (com uma pequena lagoa)
- Sala do fosso (o fosso ocupa toda a sala)
- Sala queimada (uma armadilha)

Quando você desenhar o cenário, lembre-se de adicionar portas. Faça cinco ou seis delas trancadas – talvez os monstros mais fracos tenham trancado as mais fortes. Acrescente três ou quatro portas secretas – assim os jogadores terão algo para procurar.

Finalmente, escolha as portas que conterão as armadilhas. Duas estão descritas abaixo:

Armadilha 1. É uma lâmina de machado que salta da parte de baixo da porta. Qualquer um que fique na frente recebe 2d4 pontos de dano e só pode se mover na metade da velocidade até ser curado. Essa armadilha pode guardar a entrada da cripta.

Armadilha 2. Consiste de um bloco de pedra que despenca do teto na frente da porta assim que alguém a cruza. Causa 1d6 pontos de dano. Esse tipo de armadilha pode ser encontrado em uma parte da masmorra onde as paredes sejam fracas.

Área 1. A Sala Fortificada

Seis goblins vivem nessa sala. Um deles possui um worg (veja a descrição na página 24 do Livro de Monstros e Tesouros). Eles construíram uma pequena fortaleza dentro da sala, para se protegerem. A sala possui uma pequena parede de mobília atravessando a sala e uma plataforma foi colocada sobre a porta.

Dois goblins estão sentados na plataforma, e atirarão flechas nos personagens, provavelmente com surpresa.

Existe ainda uma armadilha perto da porta. O primeiro que a cruzar cairá em um buraco e sofrerá 1d6 pontos de dano. Os arqueiros podem acertar flechas dentro do buraco. O resto dos goblins ficarão no fundo da sala, se escondendo atrás dos móveis.

Goblins (6): Inteligência: Baixa; Tendência: Ordeiro e mau (vil); Categoria de Armadura: 7 (corselete de couro e escudo); Movimento: 6; TAC0: 20; Número de ataques: 1; Dano: 1d6 (flecha), 1d6 (espada curta); Resistência: 19; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Pequeno (1,20 metro); Experiência em pontos: 15 cada.
Pontos de Vida: (1)2 (2)1 (3)2 (4)1 (5)3 (6)3
Tesouro: Os goblins possuem 3.000 peças de prata, uma espada longa +1, uma língua de fogo, e um pergaminho com as magias *Detectar Invisibilidade* e *Imobilizar Pessoas*. Eles colocaram o tesouro sob um alçapão secreto. Os personagens descobrirão o alçapão se procurarem por portas secretas.

Worg (1): Inteligência: Baixa; Tendência: Neutro e mau (egoísta); Categoria de Armadura: 6; Movimento: 18; TAC0: 17; Número de ataques: 1; Dano: 2d4; Resistência: 17; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Normal (1,50 metro); Experiência em pontos: 120.
Pontos de Vida: 14

Área 2. A Biblioteca

Existe um lammasu nessa sala. Ele está sentado no chão, lendo um livro velho e frágil, e não ataca o grupo a menos que seja atacado. Quando um personagem abrir a porta, ele dirá "Visitantes! Em que posso servi-los?"

O lammasu é bem amigável, e os heróis podem conversar com ele, que está procurando pelos livros raros de Azazabus, e espera encontrá-los em breve. Quando conseguir o que deseja, partirá.

A sala é uma pequena e velha biblioteca. Quase todos os livros encontram-se num estado lastimável. Alguns estão intactos e outros até têm algum valor para o mago da cidade. É claro que o lammasu não deixará os personagens levarem nenhum dos livros que ainda não leu.

Lammasu (1): Inteligência: Genial; Tendência: Ordeiro e bom (justo); Categoria de Armadura: 5; Movimento: 12; Vôo: 24; TAC0: 12; Número de ataques. 2; Dano: 1d6 (pata), 1d6 (pata); Resistência: 13; Ataques especiais: Magias – *Curar Ferimentos Leves* x3, *Detectar Magias, Encontrar Armadilhas, Imobilizar Pessoas, Retardar Venenos, Curar Doenças, Remover Maldições;* Defesas especiais: Qualquer magia conjurada contra o lammasu tem 30% de chance de falhar; Tamanho: Grande (1,30 metro); Experiência em pontos: 0 (os heróis não ganham experiência por matar o lammasu).
Pontos de Vida: 45
Tesouro: A biblioteca possui 4 livros vermelhos intocados, que podem valer até 150 peças de ouro cada.

Área 3. A Fornalha

Na porta para essa caverna está escrito "Cuidado com o dragão" em tinta preta. Se você quiser fazer desta uma porta secreta, então esta frase deverá estar escrita na parede ao lado da porta.

Nessa caverna há um filhote de dragão vermelho. Pedaços de seu enorme ovo estão espalhados pelo chão. Ele atacará qualquer coisa que entre na sala. O primeiro ataque que fará é cuspir fogo nos heróis.

Esse é um monstro muito perigoso para se lutar. É muito provável que o dragão os mate se não forem bem espertos. Se os heróis fugirem, o dragão não irá atrás deles. Se deixarem a masmorra e voltarem, o dragão estará recuperado dos ferimentos que tenha sofrido.

Dragão Vermelho Filhote: Inteligência: Superior; Tendência: Caótico e mau (vil); Categoria de Armadura: 0; Movimento: 9; Vôo: 30; TAC0: 11; Número de ataques: 3 ou bafo; Dano: 1d10+1(garras), 1d10+1(garras), 3d10+1(mordida); Resistência: 13; Ataques especiais: Cuspir fogo por 2d10+1 pontos de dano em um cone com 30 metros de comprimento e 10 de largura; Defesas especiais: Imunidade ao fogo; Tamanho: Grande; Experiência em pontos: 7.000.
Pontos de Vida: 41
Tesouro: O tesouro do filhote consiste em 1.400 peças de prata, 2.000 peças de ouro, 20 gemas, uma espada do sangramento, um buraco portátil e uma poção de vôo. Está tudo empilhado em um canto, que o dragão usa de cama. O Mestre deve rolar os dados para as gemas.

Área 4. A Sala Molhada

Há quatro homens-lagartos nessa sala. Eles estão sentados com água até o peito dentro de uma lagoa subterrânea, e cada um deles possui um tridente. Assim que vêem os heróis, levantam-se e jogam seus tridentes. Depois, atacam com suas garras e dentes.

Essa sala é quente e úmida. Fungos, líquens e algas crescem nas paredes e caem do teto. No canto da sala está uma piscina de águas quentes – cerca de 1 metro de profundidade por 3 a 5 metros de largura.

Homens-lagartos (4): Inteligência: Baixa; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 5; Movimento: 6; Nadando: 12; TAC0: 19; Número de ataques: 1 ou 3; Dano: 1d6+1(tridente), 1d2(garra), 1d2 (garra), 1d6(mordida); Resistência: 17; Ataques especiais: Nenhum; Defesas especiais: Nenhuma; Tamanho: Médio; Experiência em pontos: 65 cada.
Pontos de Vida: (1)11 (2)13 (3)6 (4)10
Tesouro: Os homens-lagartos possuem 2.000 peças de ouro em um baú de bronze escondido no fundo da lagoa. Qualquer um que abrir o baú sem procurar por armadilhas, será atingido por um spray de ácido que destruirá sua armadura.

Área 5. O Fosso

Toda essa sala é um fosso de 7 metros de profundidade. Preso no fundo do fosso está um anão duergar chamado Axelrock. Se qualquer um dos heróis for um anão, logo saberá que é um anão malvado. Caso contrário, apenas diga aos personagens que há um anão no fundo do fosso.

Axelrock tenta persuadir os personagens a tirá-lo do fosso. Diz que possui quatro gemas com ele (uma mentira, os elfos drows as possuem) e vai dá-las aos personagens se o tirarem dali. Assim que sair, ele ficará invisível e escapará. Se Axelrock escapar, aparecerá novamente na Área 7, junto com os elfos drows.

Os personagens não ganham experiência em pontos por matar o anão enquanto estiver indefeso no fundo do fosso.

Axelrock (Anão Duergar Clérigo de 3º nível): Inteligência: Média; Tendência: Ordeiro e mau (vil); Categoria de Armadura: 4 (cota de malha); Movimento: 6; TAC0: 19 (17 com o machado +2); Número de ataques: 1; Dano: 1d6+2(machado de batalha); Resistência: 11; Ataques especiais: *Expandir-se, Invisibilidade* e as magias *Causar Medo, Amaldiçoar* e *Silêncio 4,5 metros;* Defesas especiais: Bônus de teste de resistência; Tamanho: Pequeno (1,20 metro); Experiência em pontos: 975.
Pontos de Vida: 19
Tesouro: Um machado de batalha +2, que ele usa em combate.

Área 6. A Sala Queimada

Um cubo gelatinoso rasteja por essa sala. O Mestre é incentivado a criar uma alcova ou ponta onde a criatura possa ficar. Quando os personagens tentarem passar por esse espaço, jogue um teste de surpresa. Se falhar, o personagem acaba de entrar, sem querer, no cubo transparente. Qualquer personagem que entre no cubo recebe dano automaticamente, sem pre-

cisar da jogada de ataque. Depois da primeira rodada, o cubo gelatinoso ataca normalmente.

Essa sala está completamente queimada, como se um grande fogo a tivesse consumido há muito tempo. O chão, as paredes e a mobília estão completamente destruídos pelo fogo. Há uma camada espessa de cinzas no chão.

Cubo Gelatinoso (1): Inteligência: Nula; Tendência: Neutra; Categoria de Armadura: 8; Movimento: 6; TAC0: 17; Número de ataques: 1; Dano: 2d4; Resistência: 16; Ataques especiais: Paralisia; Defesas especiais: Penalidade aos personagens para surpresa igual a -3, imunidade à *Relâmpago, Medo, Imobilizar* e *Sono*; Tamanho: Grande (3x3x3 metros); Experiência em pontos: 650.
Pontos de Vida: 22
Tesouro: Nenhum

Área 7. O Poço da Mina

Essa sala, antes da parte superior desabar, era o fundo de uma mina. A sala tem cerca de 15 metros de altura. Não há porta ou buracos no teto. Dois elfos drows estão ajoelhados perto de um lenço azul onde há quatro gemas. Os elfos são os que prenderam o anão na Área 5, dentro do fosso, e agora estão dividindo o tesouro.

Os elfos atacam os heróis imediatamente, tentando levitar e atirar seus dardos venenosos nos personagens.

Existe uma chance do anão Axelrock estar invisível nessa sala — se os heróis o libertaram na Área 5. Ele esperará que a luta termine antes de aparecer. Axelrock atacará qualquer um que sobreviver, pois quer suas gemas de volta a qualquer preço.

Se os elfos derrotarem os personagens, colocando-os para dormir, eles acordarão com os elfos mortos e as gemas desaparecidas. Axelrock também deixa um bilhete agradecendo aos heróis por pegarem as gemas de volta para ele. Se os heróis vencerem, o anão os atacará.

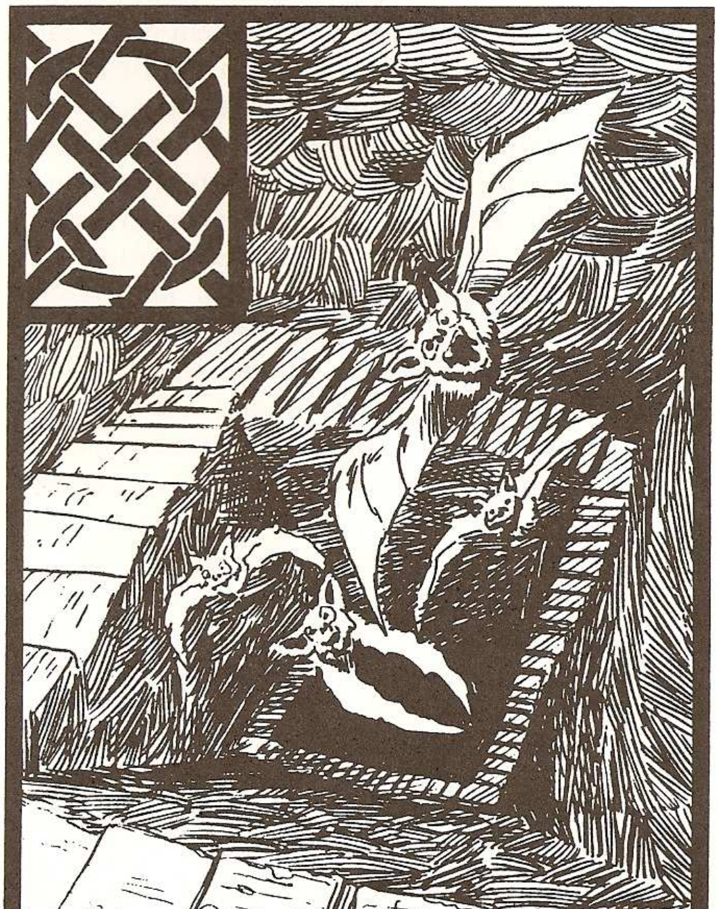
Elfos Drows (2): Inteligência: Alta; Tendência: Ordeiro e mau (vil); Categoria de Armadura: 4 (cota de malha); Movimento: 12; TAC0: 20; Número de ataques: 1; Dano: 1d6+1 (espada) ou 1d3 (dardo); Resistência: 17; Ataques especiais: Veneno nos dardos (inconsciente por 2d4 horas se o teste falhar); *Escuridão 4,5 metros*; Defesas especiais: *Levitação* e *Detectar Magias*, qualquer magia conjurada contra os elfos tem 50% de chance de falhar; Tamanho: Normal (1,50 metro); Experiência em pontos: 420 cada.
Pontos de Vida: (1)5 (2)7
Tesouro: Os elfos possuem quatro gemas: um topázio (valendo 500 peças de ouro), duas ágatas (valendo 10 peças de ouro cada) e uma granada (valendo 100 peças de ouro). Elas estão jogadas em um lenço de seda no chão.

Axelrock (Anão Duergar Clérigo de 3º nível): Inteligência: Média; Tendência: Ordeiro e mau (vil); Categoria de Armadura: 4 (cota de malha); Movimento: 6; TAC0: 19 (17 com o machado +2); Número de ataques 1; Dano: 1d6+2 (machado de batalha); Resistência: 11; Ataques especiais: *Expandir-se, Invisibilidade* e as magias *Causar Medo, Amaldiçoar* e *Silêncio 4,5 metros*; Defesas especiais: Bônus de teste de resistência; Tamanho: Pequeno (1,20 metro); Experiência em pontos: 975.
Pontos de Vida: 19
Tesouro: Um machado de batalha +2, que ele usa em combate.

Mais ao fundo na Montanha do Medo

Suas aventuras embaixo da Montanha do Medo não param por aí. Aventuras no FIRST QUEST™ e no AD&D™ não acabam somente porque você chegou ao fim de um livro. A fortaleza subterrânea de Azazabus pode ter vários níveis abaixo desses dois. Tudo o que você tem que fazer é criar suas próprias aventuras.

No AD&D™, criar aventuras não é contra as regras. Para falar a verdade, tudo isso – aventuras, masmorras, castelos e casas assombradas – faz parte da diversão. O que pode ser mais divertido?



Criando Suas Próprias Aventuras

Já que chegou até aqui, você deve estar afiado em criar aventuras. Tudo o que uma aventura precisa é de uma história legal, um cenário e uma solução.

A história pode ser tão envolvente quanto você quiser. Pode ter um objetivo como a "Tumba de Demara", ou um problema que os personagens devam resolver, como o "Espírito do Morro do Tormento", ou um desafio, como em "Atravessando o Espaço Selvagem". Pode ser somente um local com uma grande história, como a masmorra de Azazabus em "Sob a Montanha do Medo". Tudo o que você precisa é criar o que os heróis devem fazer e porquê.

Os heróis exploram uma velha tumba nas encostas de uma montanha porque ouviram dizer que lá estão escondidas riquezas inimagináveis. Isso já é o suficiente para começar uma aventura.

Uma vez que você sabe o que é a aventura e onde ela está localizada, tem várias opções do que fazer. Algumas pessoas gostam de desenhar um cenário antes (você pode encontrar papel quadriculado em qualquer papelaria), deste jeito eles sabem quais salas possuem monstros e quais precisam de armadilhas. Algumas pessoas gostam de escolher os monstros e depois colocá-los em salas adequadas. Outras fazem tudo de uma vez, escolhem as salas e os monstros ao mesmo tempo. Eles desenham uma parte do cenário, escolhem os monstros, desenham outra parte...

Quando você prepara as legendas, não coloque muitos detalhes para cada sala. Se você sabe o que quer, algumas vezes somente é necessário o nome, lista de monstros e tesouros. Fazer uma cópia das informações importantes dos monstros não machuca ninguém. CA, TAC0, danos, teste de resistência e pontos de vida, no mínimo. Dessa maneira você não perde tempo, no meio de um jogo, procurando.

Quando jogar uma aventura, você pode usar sua imaginação para completar os detalhes.

Uma legenda para um forte orc seria assim :

1. Portão frontal. 4 guardas — sonolentos. CA 6, TAC0 19, Dano 1d8, Teste de resistência 17, PV 4,3,3,1
2. Sala da guarda. Capitão Orc jogando dados com outro orc. PV 8 (capt.), 3. 50 po. Capitão possui uma espada +1
3. Fosso com escada para a masmorra, terceiro degrau irá quebrar quando pisado.
4. Barracas orcs. 6 orcs almoçando. Fedorentos e sujos. PVs 4,3,3,2,2,1. 100 po escondidas nas camas.

Não é necessário escrever as estatísticas todas as vezes! É claro que há muito a ser preenchido. Quando seus jogadores perguntarem como uma sala se parece, você terá de dar uma descrição dela. Se eles capturarem o capitão orc, você decidirá o que ele dirá quando for interrogado. Nenhuma destas coisas tem regras. Elas são apenas partes das aventuras onde você é o juiz. Há muita improvisação, mas não se preocupe. Tome cuidado com o que cria, e você e seus colegas irão se divertir!

Além de First Quest™ – A Primeira Missão

First Quest™ traz o material necessário para uma introdução aos jogos de AD&D™. Partindo disso, há toda uma linha de produtos — ambientes de campanha, aventuras e regras avançadas. Então, qual o próximo passo para este mundo fantástico?

Você pode começar adquirindo as edições revisadas do Livro do Jogador, Livro do Mestre e o Livro dos Monstros que, num conjunto,trazem as regras necessárias, mais classes de personagens, raças, magias, itens mágicos e centenas de criaturas, ilustradas em cores, para que você possa visualizá-las como realmente são.

Karameikos

Karameikos, no mundo de MYSTARA™, é um reino limitado por fronteiras. As cidades foram construídas próximas às ruínas de civilizações esquecidas. Suas caravanas são saqueadas por orgs e gnolls errantes. O coração das florestas é o lar de dragões, licantropos e criaturas ainda mais perigosas. Um lugar de nações não-humanas, príncipes mercantes, reis-magos e bárbaros selvagens.

O ambiente de campanha, como é o caso de Karameikos, leva você além dos limites de uma aventura para um mundo onde seu personagem poderá crescer em poder e respeito perante os outros, tornando-se, eventualmente, um poderoso arcano, um influente líder clerical, o senhor de um reino ou o líder de uma guilda de ladinos.

Karameikos é um lugar rico em referências para as suas primeiras aventuras em AD&D™, e pode ser jogado usando as regras de First Quest™ – A Primeira Missão ou as regras avançadas dos grandes manuais de RPG (Livro do Jogador, Livro do Mestre e Livro dos Monstros).

TM indica marcas registradas de
TSR, Inc. © 1994,1995 TSR, Inc.
Todos os direitos reservados.

LIVROS
Abril Jovem